Todo Juegos

OPINIÓN EN MODO HARDCORE

ENERO 2015

NÚMERO 12

OPINIÓN | REPORTAJES | NOTICIAS | AVANCES



DARK SOULS 2 FUE EL JUEGO MÁS DESTACADO DEL AÑO QUE SE FUE SEGÚN EL EQUIPO DE TODOJUEGOS.

EL MEJOR DE TODOS

BALANCE
LAS SORPRESAS Y DECEPCIONES DEL AÑO 2014

DOBLAJES
LOS ACTORES QUE PONEN SU VOZ EN LOS VIDEOJUEGOS

RALPH BAER
EL ALEMÁN QUE INVENTÓ LA PRIMERA CONSOLA

UNA REALIZACIÓN DE PLAYADICTOS



facebook.com/todojuegos.cl
@ todojuegos_cl
TodoJuegos.cl
ESPECIALISTAS EN VIDEOJUEGOS
LA MAYOR VARIEDAD Y AL MEJOR PRECIO
16 AÑOS LIDERES EN ENTRETENCIÓN DIGITAL
+1.200 TÍTULOS DISPONIBLES EN VIDEOJUEGOS
+600 PELÍCULAS BLURAY
ACCESORIOS
CONSOLAS
FIGURAS COLECCIONABLES
JUEGOS USADOS

Un año de promesas

Se nos fue el año y, a la hora del resumen, nos damos cuenta que se fue dejándonos más promesas que realidades. Con unos pocos juegos realmente brillantes, pero con muchas dudas en torno al trabajo que están haciendo algunos estudios.

Por eso, de cara a este 2015, me coloco del lado de los optimistas, apostando a que durante los próximos doce meses tendremos una dura pelea para "Mejor Juego del Año", dados los grandes títulos anunciados.

Títulos como The Witcher 3, Metal Gear Solid V, No Man's Sky, Uncharted 4, Bloodborne, The Legend of Zelda, Persona 5 o Final Fantasy XV son sólo algunos de los que tienen galones para convertirse en títulos que, de seguro, se harán un lugar en nuestros catálogos.

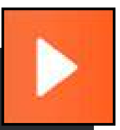
Pero no sólo hablamos de promesas en torno a los juegos mismos, sino también a las formas de jugarlos, pues mi apuesta es que este será el año donde al fin veremos el despegue de la realidad virtual en consolas.

PlayStation lanzará, casi con toda seguridad, su Project Morpheus, mientras que Microsoft parece estar trabajando en su propio aparato para no quedar a la saga de Sony, el cual estrenaría en la próxima E3, apurando así la carrera por sacar el aparato y con juegos.

Y, claro, lo mismo corre para Oculus Rift en PC, aunque habrá que ver si Facebook tiene el mismo apuro o esperará hasta afinarlo para otras tareas. Lo que sí está claro es que, mientras más competencia... mejor para todos.

Jorge Maltrain Macho
Editor General

Pincha sobre este símbolo para acceder a contenido multimedia.



Equipo Editorial

DIRECTOR
Rodrigo Salas

JEFE DE PRODUCCIÓN
Cristian Garretón

EDITOR GENERAL Y DIAGRAMADOR
Jorge Maltrain Macho
#MALTRAIN



EQUIPO DE REPORTEROS



Felipe Jorquera
#LDEA20

Andrea Sánchez
#EIDRELLE





Jorge Rodríguez
#KEKOELFREAK

Roberto Pacheco
#NEGGUSCL





Patricio Makievsky
#CLINT EASTWOOD

David Ignacio P.
#AQUOSHARP





Ignacio Ramírez
#MUMEI

Benjamín Galdames
#TATSUYA-SUOU



UNA PRODUCCIÓN DE



UNA REALIZACIÓN DE



Indice









EL BALANCE DE 2014

El Mejor | La Decepción | La Sorpresa | Predicciones

EL MEJOR DEL AÑO

DARK SOULS II

Pese a no ser un juego de la nueva generación, el título de From Software destacó por mantenerse fiel a un estilo que ya es marca registrada de la saga.

SIN GANADOR

AQUOSHARP



Este fue un año que se afirmó al final en cuanto a lanzamientos potentes, sobre todo para las nuevas consolas, aunque para ser sincero casi no recuerdo los de principio o mitad de año. Aun así, habiendo jugado la mayoría (*eso quiere decir, obviamente, que aún me falta uno que otro*) he decidido dejar esta categoría como desierta. No porque considere que no haya ningún juego bueno sino más bien porque soy demasiado exigente y creo que, a pesar de haber disfrutado bastante con Alien Isolation o Dragon Age Inquisition, no existe un título que reúna todas las cualidades necesarias como para darle este honor. Pero así como soy exigente también soy optimista y pienso que la industria aún puede avanzar en las nuevas plataformas con miras a lo que viene.

SUPER SMASH BROS

CLINT EASTWOOD



No sé si la emotividad que tuve al volver a una consola de Nintendo tendrá que ver en esto, pero para mí es Super Smash Bros para Wii U. También poseo una PlayStation 4, pero si hay un título que resalta totalmente por sobre los demás es este baúl de entretención y nostalgia. Su contenido es prácticamente una gran biblioteca de Nintendo, ya sea por la información sobre sus clásicas sagas o la completísima banda sonora que es realmente un detallazo. En el aspecto jugable, cumple lo que siempre ha prometido, con varios nuevos modos agregados, entre ellos el de 8 jugadores, todo un acierto, dejando de lado trailers con promesas falsas, tan comunes por estos días. Por si fuera poco, cuenta con una gran rejugabilidad gracias a su ya clásica colección de trofeos.

SUPER SMASH BROS

EIDRELLE



Creo que no he tenido la opción de jugar los suficientes títulos como para determinar con toda seguridad cual es el mejor. Podría mencionar a Dragon Age: Inquisition o el mismo Bayonetta 2, ambos juegazos, pero si tengo que jugarme por uno me decido por el Super Smash Bros. No me considero una fan de Nintendo ni tampoco una fanática de una consola en particular, sino que para mí sólo se trata de premiar a los buenos juegos. Y si bien SSB es de esos títulos que en apela a la añoranza de muchos, en mi caso es primordial el tener un juego sólidamente bien hecho. Son las múltiples maneras de jugar las que me atraen y me hacen invertir tiempo en estas caóticas batallas, teniendo claro que aún me queda mucho por recorrer y descubrir del juego.

SOUTH PARK: THE STICK OF TRUTH

KEKOELFREAK



Sin necesitar tomarse libertades artísticas ni omisiones para adaptar el universo de estos niños de primaria a mecánicas jugables, South Park: the Stick of Truth es la mejor conversión de una licencia a un videojuego. Tal vez sea corto, lineal, limitado en sus ramificaciones de la historia, pero está hecho con tanto mimo por el detalle y precisión por la cronología del nevado pueblo que perfectamente se puede considerar a esta historia como la temporada 17.5, que entronca a la perfección con esa obra de arte que es la trilogía del Black Friday, gracias a un guión de lujo, coherente dentro de su sinsentido, que justifica a la perfección la presencia del jugador como el niño nuevo del barrio y su rol en la guerra por la vara de la verdad.

DARK SOULS 2

LDEA20



Pese a ser inferior al primer Dark Souls y ni hablar del magnífico Demon Souls, para mí este año, que como la mayoría sabe fue bastante flojo en cuanto a lanzamientos importantes, no me queda más que destacar a un titulo de la pasada generación y este es Dark Souls II, un juego que mantuvo sus mecánicas jugables y le añadió un mundo más abierto, donde podíamos explorar cada rincón del mapeado nada más comenzar la partida. Ni hablar de su endiablada dificultad, que pese a disminuir mantuvo ese toque que caracteriza a la saga, donde cualquier error nos puede costar la muerte y la pérdida de nuestras valiosas almas. Espero que Bloodborne tome el testigo de esta gran saga y logre mejorar lo anterior llevándola a un nuevo nivel.

DARK SOULS 2

MALTRAIN



A diferencia de la mayoría, creo que el 2014 nos dejó juegos más que interesantes, considerando el arranque de la generación, con títulos como Dragon Age: Inquisition y su alto nivel de contenido, Destiny con su adictiva jugabilidad o DriveClub con su notable apartado gráfico. Sin embargo, el último aliento de la pasada generación nos dejó al que, para mí, fue el mejor juego del año: Dark Souls 2. Un título que mantiene la solidez de la saga, gracias al excelente trabajo de From Software. No es un juego perfecto y no está a la altura de su primera parte, pero hizo algo inteligente: no tocó lo que estaba bien ni propuso inventos raros. Y eso los fans lo agradecemos. De hecho, no jugué los DLC así que tengo la excusa perfecta para retomarlo cuando se lance en PlayStation 4 en abril.

DARK SOULS 2

MUMEI



Soy de jugar cualquier cosa y poco me interesa (o atrae) que el título frente a mí sea el estreno de la semana. Debe ser por esto que los juegos que experimenté de este año fácil se cuentan con los dedos de una mano. Pero, en esa minoría, fácil destaco por sobre todos a Dark Souls 2. Un ejemplo de buen diseño de videojuego. Con gráficos artisticamente logrados, para qué se necesita fotorealismo. Un diseño de niveles al que se le suman una gran cantidad de habilidades, dan pie a un amplio abanico de opciones para superarlos. Una historia que esta ahí, palpitante, que depende de nosotros prestarle atención si queremos conocerla, y un nivel de dificultad real, donde sabes que si mueres no es por que los diseñadores del juego sean sádicos, sólo fue un error tuyo.

DESTINY

NEGGUSCL



Destacó al único shooter (y RPG en primera persona) que puede de estar presente. Lo nuevo de Bungie resalta por su calidad visual, pero por sobre todo en el multijugador. La capacidad de tener al usuario al menos un par de horas frente a la TV haciendo las mismas misiones una y otra vez, y sin que se aburra, da a entender de que se puede hacer un juego sin importar la calidad de la historia. A destacar el tener un punto de encuentro con otros jugadores y su sistema de misiones. Lo único negativo de Destiny a considerar es su sistema de recompensa, ya que no siempre obtendremos lo merecido. Aún así, es entretenidísimo y su contenido descargable expande la aventura y permite reencantar en especial a los jugadores un poco menos casuales.

POKÉMON OMEGA Y ALFA

TATSUYA-SUOU



Fue difícil escoger a uno entre tantos buenos títulos que salieron este año, pero a mi parecer el mejor juego del año fue Pokémon Omega Ruby y Alfa Zafiro, el que llevo jugando como coreano desde que salió y aún no logro terminarlo al 100%. Completar la PokeDex es descomunal, siento que me queda mucho por hacer y eso le da un toque tan bueno al juego que pareciera que no va a tener fin (de hecho no lo tiene... siempre puedes buscar cosas nuevas en este gran juego). No necesita DLC como otras basuras que andan rondando y cabe destacar que todos los juegos de este tipo no requieren grandes actualizaciones ya que sí pasan por control de calidad y le dan al jugador lo que realmente desean que es una experiencia para apreciar y disfrutar.



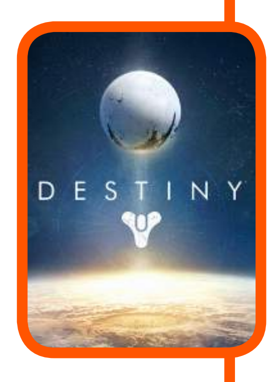
LA SORPRESA DEL AÑO

WOLFENSTEIN

Aquí hubo para todos los gustos, pero cuesta no reconocer el trabajo de MachineGames adaptando la jugabilidad clásica de la saga al excelente The New Order.

DESTINY

AQUOSHARP



Entendiendo como sorpresa a algo que resulta ser muy distinto de lo esperado, mi ganador en esta categoría es Destiny, pero no me malinterpreten, quedé muy desconforme con el juego. No tanto como para darle el premio de decepción del año, pero fue claro que no estuvo a la altura del hype. Esta nueva IP me falló en 2 de 3 aspectos: el modo historia que fue para el olvido y el multijugador competitivo, que pese a no ser del todo malo, tampoco fue lo bueno que esperaba y fue sólo gracias al modo cooperativo que no lo considero un absoluto fail. En cuanto a las sorpresas más agradables, debo mencionar a PES 2015, que dio un salto enorme con respeto a la versión del año pasado, aunque tampoco puedo dejar afuera a Alien Isolation.

UFC

CLINT EASTWOOD



El que me dio la mayor sorpresa, muy grata por cierto, fue sin duda UFC de EA Sports, que gracias a las mediocres críticas de los ya clásicos fanboys y páginas seudo especializadas me hizo probar el juego con bajas expectativas. Al momento de jugarlo, sin embargo, me regaló una entretención y conformidad que muy pocos juegos "next gen" me han dado. Lo primero que me dejó atónito es el increíble apartado grafico, que debe ser de las mejores que se han visto, acompañado de un roster con una gran cantidad de luchadores que incluso fue aumentado gracias a sus actualizaciones, agregando más de 10 luchadores de forma totalmente gratis. Algo sorprendente por estos días, donde las desarrolladoras te cobran hasta por respirar.

BAYONETTA 2

EIDRELLE



La primera sorpresa que da es su exclusividad en Wii U. Y, tras jugarlo, darse cuenta que podría llegar a una consola de Nintendo un título como Bayonetta 2. Pero no fue sólo eso lo que me sorprendió de este juego de Platinum, sino también el que, pese a su muy buena acogida por la crítica, no haya tenido una respuesta similar a nivel de ventas entre los usuarios. En fin, para los que no sepan, este juego es hechizante, pues logra lo que estimo más importante en un título de este género: una buena historia mezclada en su mayor parte con acción incesante, que te deja la sensación de querer transformarte en Rambo y liderar las matanzas protagonizando a la bruja. Para otros quizá es solo un par de bubies... para mí es la real sensación de ir sola contra el mundo.

WOLFENSTEIN: THE NEW ORDER

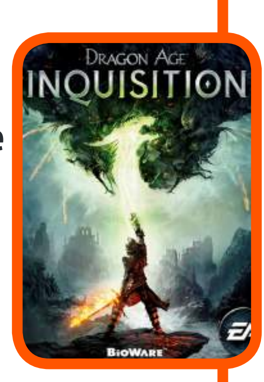
KEKOELFREAK



Tenía cero expectativas con Wolfenstein: the New Order. El original fue uno de los juegos clave en mi historia gamer, con ese primigenio 3D y su experiencia en primera persona aún en pañales, pero inmersiva, carismática y nostálgica. El reboot se atreve a crear un juego que omite las tendencias actuales en los FPS: sin multiplayer, sin regeneración automática de salud, portamos armas como mulas, los niveles no son un pasillo poblado de nazis sacados de un tiro al pato y encima se da el lujazo de integrar la posibilidad de ir a lo Rambo o con el sigilo digno del mejor espía de la II Guerra. La historia no será para echar cohetes (el que esperaba un drama shakesperiano no merecía ni acercarse al juego), pero exuda diseño de niveles y mecánicas.

DRAGON AGE: INQUISITION

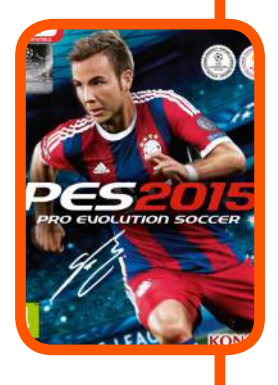
LDEA20



Suena raro que nomine a Dragon Age: Inquisition, pero para mí fue unas de las sorpresas más grandes de este año, no solo porque Dragon Age II había dejado un sabor de boca bastante agridulce respecto a su primera entrega, sino porque las expectativas eran bastantes bajas. Pero sin duda salió un juego bastante redondo en todos sus aspectos, con mapas tan grandes que incluso pueden llegar a abrumar al principio, con montones de misiones y secretos que descubrir, con un sistema de combate que en la máxima dificultad se vuelve bastante profundo y complejo y con una duración sorprendente, pues llevo más de 100 horas de juego y se mantiene la sensación de que aún quedan muchos horas más por disfrutar. Una mención honrosa para Shadows of Mordor.

PRO EVOLUTION SOCCER 2015

MALTRAIN



Si se trata de sorpresas gratas, ninguna como la que tuve con el excelente Pro Evolution Soccer 2015 (PES 2015). Tras la desastrosa versión 2014, lo cierto es que daba por muerta a la franquicia. No creía que, en sólo un año, la gente de Konami pudiera arreglar tal nivel de desaciertos. Sin embargo, tuvieron la humildad necesaria para reconocer su error, escucharon a sus seguidores y se dieron cuenta de que debían volver a sus orígenes si querían recuperar esa jugabilidad tan atractiva que lo convirtió en la mejor saga del deporte rey en épocas pasadas. Lo mejor de todo es que su nuevo modo Mi Club es un gran primer paso mejorando la ya antigua Master League Online, pero que tiene todavía un enorme potencial para seguirse desarrollando.

SOUTH PARK, ALIEN Y MORDOR

MUMEI



¿Qué tienen de especial estos tres juegos y en qué convergen para ponerlos como ganadores juntos? South Park: The Stick of Truth, Alien: Isolation y Middle-earth: Shadows of Mordor hacen uso de licencia, lo que los dejaba fuera de mi mira, ya que la mayoría de las veces estos videojuegos sólo vienen a llenar un vacío de maketing. Pero con estos tres títulos fue distinto. Vinieron a hacer callar mi yo mañoso. Si bien los tres son juegos muy bien logrados, cabe destacar más a South Park y Alien, a los que no les basta con ser un abanderado del género correspondiente a cada uno, sino que la esencia de la licencia a que pertenecen está intacta, resultando así un deleite tanto para su público más religioso como para el más ocasional.

WOLFENSTEIN: THE NEW ORDER

NEGGUSCL



Un juego que enamora a cualquiera que lo juega por primera vez. Así se podría describir a Wolfenstein: The New Order, que dio la sorpresa en la innovación de hacer un juego sin la necesidad de recurrir a contenido descargable o multiplayer. Llega al punto de llevarnos por un par de horas al pasado, envolviéndonos en una nueva, pero a la vez olvidada sensación de shooter.
Un punto fuerte es su gráfica, que permite no identificar bugs y recrea de muy buena manera el ambiente de la época, sus personajes, lo que acompañado de un muy buen sonido hacen la mezcla perfecta. Teniendo un cierto parecido a otros shooters, me sorprende que siendo tan sencillo se vuelva tan adictivo gracias a esa casi olvidada combinación de shooter y dificultad.

PERSONA Q

TATSUYA-SUOU



Como amante, fan devoto, fanboy, consumista empedernido y el típico chico tatuado en la espalda con un gran logo de Atlus, debo decir que soy muy exigente a la hora de aprobar o desaprobar un juego de la saga de Persona, ya que siempre son material para poder sacar un anime, banda sonora, hacer conciertos en Tokio y llenar de Waifus (*googlen que son los waifus*) el mercado. Sin embargo, Persona Q: Shadow of the Labyrinth me dejó un sabor bastante dulce en la boca, ya que no es un gran juego pero tampoco es Persona 4 Golden. Con enemigos muy creativos, el estilo chibi que comenté hace un tiempo y su gran cantidad de personajes hacen que Persona Q sea algo realmente novedoso y es por eso que creo que merece el premio a mayor sorpresa.



LA DECEPCIÓN DEL AÑO

ASSASSIN'S CREED

Sobraron candidatos en este apartado. No obstante, el desastroso lanzamiento tanto de Unity como Rogue sólo reflejan lo mal que lo hizo Ubisoft durante todo el año.

COD: ADVANCED WARFARE

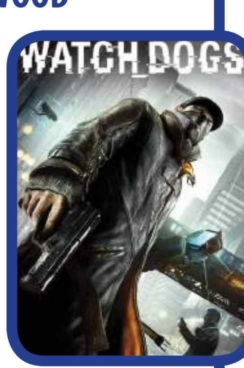
AQUOSHARP



Lejos la elección más fácil. No necesité ni un microsegundo para saber qué la mayor decepción de este año es Call of Duty: Advanced Warfare. Si sólo hubiera sido más de lo mismo habría dicho: "Bueno, nos vendieron la misma #%&/$" de nuevo, pero al menos es entretenida". Desgraciadamente, al igual que en 2013, los "genios" detrás de esta saga nos han metido… nos han fallado de manera imperdonable. No se trata de ser intransigente y no reconocer sus pocos elementos favorables, pero más allá del incuestionable avance en el apartado grafico y una que otra mínima novedad en el online, el resultado es un fracaso por donde se mire. Una campaña genérica , un fallido experimento de multijugador y un cooperativo reciclado. Vuela alto CoD...

EL ABUSO DEL HYPE

CLINT EASTWOOD



El asqueroso abuso del hype de parte de las desarrolladoras. Nos entregan un vistoso tráiler, que nos muestre lo mejorcito que puede tener un videojuego más uno que otro adorno es aceptable, pero nos mienten descaradamente al entregarnos luego títulos con downgrades y repletos de bugs. Es un abuso. Podría haberme centrado en un juego específico, como Watch Dogs, una de las primeras decepciones; The Evil Within, que prometió ser algo que nunca fue; o el apaleado Assassin's Creed: Unity, pero si lo pensamos bien, no son el centro del problema. No tuvimos un año de malos juegos, sino uno repleto de hype y de cochino y deshonesto marketing. Si se hubiese tenido un poco más de prudencia, el nivel de decepción no sería tan alto.

LORDS OF SHADOWS 2

EIDRELLE



En lo personal, el año fue algo decepcionante, apartando algunos títulos. Fue bastante parejo sin deslumbrar ni sentir que fue apoteósico. Puedo recalcar que han habido títulos que se encargaron de inflar a tal punto que cuando llegó el momento de jugarlos, nos quedamos con las expectativas por el suelo. Pero mi mayor decepción fue el Castlevania: Lords of Shadows 2. Si bien me encantan los juegos que cumplen con ese rol de ser ricos en historia, con mucha acción, buenos puzzles y parafernalias como ésas, pero me topé con la peor sensación cuando descubrí que hay un largo trecho con el primero de la serie. Me temo que la habilidad para pasar desapercibido o el maldito modo sigiloso no son mi fuerte y terminaron haciendo polvo mis ganas de jugarlo.

INNECESARIAS REMASTERIZACIONES

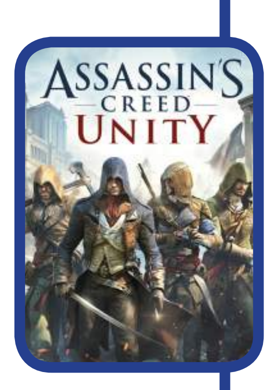
KEKOELFREAK



La cantidad de remasterizaciones muy recientes para las nuevas consolas. Imperó la ley del mínimo esfuerzo para generar ganancias con refritos de juegos recientes, mientras títulos injustamente olvidados siguen pidiendo a gritos una actualización que les permita ganarse un espacio en los corazones de las nuevas generaciones. Se deberían repetir lujazos como el Shadow of the Colossus o el Beyond Good and Evil en HD. Aplaudo la decisión de traer de vuelta joyas como el Grim Fandango, que en su momento fue exclusivo de PC, un fracaso en ventas y actualmente está totalmente descontinuado para su adquisición legal, pero me parece innecesario y cómodo (*pero muy lucrativo*) que muchos paguen de nuevo por un juego que es casi un estreno.

ASSASSIN'S CREED: UNITY

LDEA20



Puede que esté tomando el camino fácil nominando a Assassin's Creed Unity, pero a pesar de los millones de críticas que ha recibido y olvidando los miles de bugs, realmente me parece un buen paso a seguir para la saga a nivel jugable. Donde está el error de Ubisoft, a mí parecer, es borrar completamente la historia del presente para sólo centrar la narrativa en el año en el cual se desarrolla el juego. ¿Ya nos olvidamos completamente de Desmond Miles? ¿Qué ocurrió con los dioses que nos trataban de mandar un mensaje de advertencia? ¿Shaun y Rebeca desaparecieron sin dejar rastro? Al parecer Ubisofft trata de ir por el camino fácil y nos presenta una historia simple donde el objetivo de nuestro personaje es la venganza.

UBISOFT

MALTRAIN



Creo que ha sido el año de Ubisoft. Y no para bien precisamente. Es un estudio que, por un lado, es capaz de sacar pequeñas joyitas como Child of Light o Valiant Hearts o el excelente Far Cry 4, pero que por otro tiene tropiezos tan enormes como no ser capaces de alcanzar la calidad gráfica prometida con Watch Dogs (que tampoco supo aportar nada al género del sandbox) o de tener la arrogancia de lanzar no uno sino dos juegos de Assassin's Creed en la misma fecha, siendo ambos un desastre. Encima, llegando a la convicción de que era positivo venderle a los usuarios de PlayStation 4 un producto capado en lo gráfico para no torpedear su acuerdo comercial con Xbox One. Lo peor es que los nominaron como "Mejor Estudio" en los Game Awards. En serio...

THE EVIL WITHIN

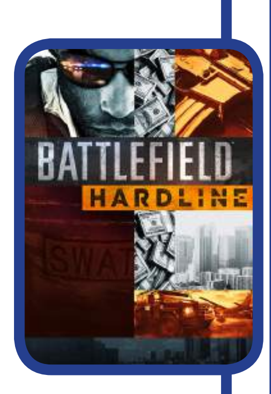
MUMEI



No es hacia un juego, sino hacia una tendencia que estuvo muy presente hinchando las bolas: los juegos cuyo discurso de presentación apela a destacar la similitud de experiencia con la de ver una película. Perdí la cuenta de las noticias leídas sobre desarrolladores que fijaban los FPS en 30, en pos de conseguir una experiencia más cinematográfica... Claro ejemplo es el de The Evil Within. A Mikami no le basto con eso, sino que también metió unas putas barras negras que me robaban media pantalla. Por qué buscar ser el hermano menor del séptimo arte, por qué buscar ser algo que no eres. Tanto los videojuegos como las películas son expresiones artísticas en igualdad de condiciones y los desarrolladores no deberían intentar quitarle su identidad a los primeros.

FECHAS NO CUMPLIDAS

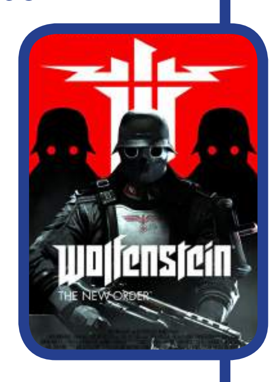
NEGGUSCL



Lo peor de esta generación está lejos de ser un juego. El incumplimiento de fechas en distintos lanzamientos es sin duda lo peor del 2014. Y no lo digo porque esté esperando alguno en especial, sino porque mucho gamers que compraron consolas de nueva generación lo hicieron por juegos que incluso no salieron este año. Creo que es una burla para cualquiera y, como con todas las promesas no cumplidas, hace desconfiar de estas empresas que siempre hablan de la fidelidad hacia los jugadores. El problema es que saben que aún no cumpliendo, siempre habrá quienes compren, permitiéndoles hacer lo que se les dé la gana. Sólo queda esperar que se mejore en este tipo de prácticas, porque sólo traerá decepción entre los realmente fanáticos.

WOLFENSTEIN: THE NEW ORDER

TATSUYA-SUOU



Mi mayor decepción, sin ninguna duda, fue Wolfenstein: The New Order. Cuando presentaron el juego había violencia sin sentido, había sangre, habían maquinas enormes con las cuales luchar, nuevamente estaba nuestro archienemigo. Los que nos criamos con Wolfenstein sabemos que es una saga en la que sólo se trata de matar, buscar llaves, matar, buscar llaves, matar y matar. Ahora bien, mi pregunta es... ¿qué diablos hacen poniendo líos amorosos en un juego de este tipo? ¿En qué mente retorcida cabe la idea de cambiar el matar nazis sin sentido por poner a nuestro personaje principal enamorándose, teniendo una familia, etcétera? Le quitaron todo lo que a Wolfenstein lo hacía Wolfenstein y, por eso y sin dudas, fue mi mayor decepción.



LAS PREDICCIONES DEL 2015

ESPEJITO, ESPEJITO...

Como era de esperarse, cada uno de nuestros cronistas tiene sus propias esperanzas este 2015. Eso sí, la realidad virtual parece que se viene y con todo este año.

DEAD ISLAND 2

AQUOSHARP



De partida, predigo que el año tendrá 365 días… aunque si es que es año bisiesto, entonces ni a esta le voy a apuntar porque, para ser sincero, la clarividencia no es lo mío, se lo dejo a genios anónimos que pululan en foruchos de cuarta aseverando en forma tajante que tal o cual juego será un éxito o, por el contrario, dando por muerto a otros mucho antes de que salgan a la venta. Por mi parte, me alejo de esas practicas esotéricas y demoníacas. Soy un hombre de fe y por lo tanto quiero creer que Dead Island 2 me entregará muchas horas de diversión tanto en solitario como en cooperativo. Desgraciadamente, no veo creo que pase lo mismo con BattleField: Hardline y, como buen fan de los shooter, espero de corazón estar equivocado.

REALIDAD VIRTUAL

CLINT EASTWOOD



Exploración con realidad virtual en nuestras casas. Lo más probable es que no tengamos ninguna novedad respecto a este tema en los primeros meses, que servirán para que varios lanzamientos ya retrasados se pongan al día. Incluso nos llegaremos a preguntar qué sucedió con Project Morpheus y Oculus Rift, pero me atrevo a decir que nuestras dudas se disiparán durante la E3 2015, momento en que los títulos a base de gafas 3D comenzarán a invadirnos, siendo éstos la principal atracción del evento e incluso dándonos estrenos para antes del fin de año. ¡Así es! Estoy convencido de que la realidad virtual llegará para quedarse más pronto de lo que creemos, siendo la exploración a base de un mundo abierto el género que lo acompañe en su debut.

UN 2015 PARA EL OPTIMISMO

EIDRELLE



Creo que no se inflarán tanto los juegos como para decepcionarlos tanto al momento de jugar. En este año tengo muchas esperanza al estar cargado de nuevos juegos que serán parte de nuestras consolas. Le tengo toda mi fe puesta a Bloodborne, pues considero que llenará las altas expectativas que se tienen de él. Lo mismo para Dying Light, que dejando de lado mi afán por lo apocalíptico y las series y juegos de zombies, será un juego que llevará a muchos a retractarse. Será un año en que se tome un rumbo distinto también respecto a las ya tan mencionadas remasterizaciones. En resumen, creo que la industria de los videojuegos se verá forzada a hacer bien su trabajo, lo que me permite abrigar la esperanza de que el 2015 será un mucho mejor año.

SANDBOX Y COOP ONLINE

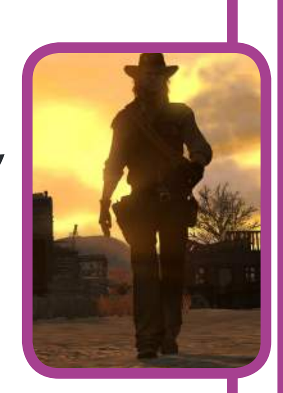
KEKOELFREAK



El sandbox y el coop online comenzarán su reinado. Lanzamientos como el de Shadow of Mordor, la reconocida estela de inspiración de Skyrim sobre Dragon Age: Inquisition y Witcher 3, el retorno de Rico Rodriguez en Just Cause, los piques de The Crew y el esperadísimo retorno del caballero nocturno en Arkham Knight son golondrinas que anuncian la tendencia a explorar mundos abiertos, no lineales y donde construiremos la épica a nuestro ritmo. ¡Si hasta Link vuelve a su origen ochobitero! Por otro lado, el exitoso lanzamiento de Destiny, el multijugador asimétrico de Evolve, el multigeneración superventas de Minecraft y el crafteo cartoon de Fortnite pueden marcar una nueva tendencia que vaya relegando al típico shooter genérico a un segundo plano.

RED DEAD REDEMPTION 2

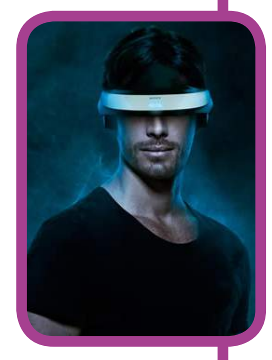
LDEA20



Dos nombres claves, Rockstar y Red Dead Redemption. Para mí, esto será el bombazo del año. Tras visitar Los Santos y recorrer cada rincón de ese gran videojuego, ahora toca el turno de volver al viejo oeste y espero que sea más pronto que tarde, no sólo porque disfruto mucho más con ese estilo que uno inspirado en la actualidad, sino porque la historia que plasmó Rockstar en su primera obra fue magistral tanto a nivel argumental como artístico. Incluso a nivel sonoro, pues hasta hoy recuerdo algunas canciones mientras recorría a caballo el imponente mapeado. Para qué hablar de John Marston, que con sólo recordar su nombre se viene a la mente su grandioso final. Espero, además, que al fin veamos grandes títulos para las nuevas consolas.

REALIDAD VIRTUAL

MALTRAIN



El 2015 será el año de la realidad virtual y durante la E3 veremos que Sony anunciará fecha del esperado Project Morpheus, que llegará a un precio muy razonable y con títulos como SOMA, No Man's Sky y el nuevo Star Wars: Battlefront. ¡Adiós vida social! Por cierto, Microsoft no se quedará atrás y también tendrá sus gafas e intentará sacarlas a tiempo para Halo 5: Guardians. Pronostico, además, que la carta ganadora de Sony en la E3, hablando de juegos, será The Last Guardian, que tendrá ya una fecha: 2016. Y su tráiler será maravilloso. También aseguro que el "Juego del Año" en los próximos Game Awards será Uncharted 4, que la consola de Sony superará los 25 millones de unidades vendidas y que sabremos del regreso de... Parasite Eve y Dino Crisis.

PÉRDIDA DE IDENTIDAD

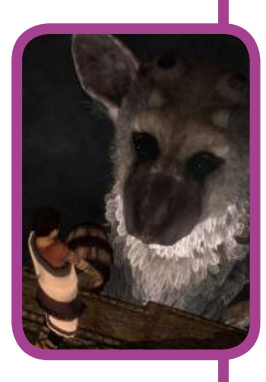
MUMEI



La pérdida de identidad por parte de las consolas continuará. Si miramos el catálogo de PS4 y Xbox One, no hay un juego exclusivo que realmente te haga decantarte hoy por una u otra. PS2 tenía un catálogo bien rico y definido, al igual que la Xbox original, que tomó algo del testimonio de la Dreamcast. Hoy si eliges una es por que tenías el modelo anterior, tus amigos la tienen o sólo estaba más barata. ¿Y qué tenemos a futuro? The Order, que busca ser un Gears Of War, juego que cambio el enfoque de la saga Uncharted que a su vez hizo cambiar el rumbo del desarrollo de Quantum Break. Y así sucesivamente con el catálogo exclusivo. La única con uno distinto es Nintendo y ya vemos dónde está... completamente abandonada por los *third party*.

THE LAST GUARDIAN

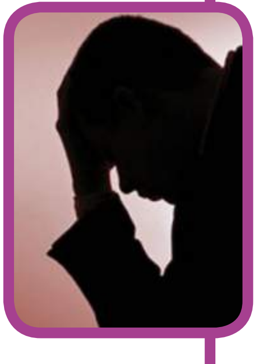
NEGGUSCL



Sin muchas expectativas, mis predicciones son gustos que espero nos puedan regalar. Como jugador de PlayStation clásico, me gustaría ver remasterizaciones de títulos que fueron hits en PS One y que harían el mismo o mayor furor en esta nueva generación. Quisiera ver menos exclusivos y más juegos AAA. Más beneficios para los suscritos a cuentas de pago. Ojalá una calidad y contenido mucho mayor en juegos que sean continuaciones de sagas y que hasta ahora han traído más decepciones que alegrías. Y, por qué no, soñar en un simple pero increíble anuncio que se ha esperado por mucho tiempo: ver a The Last Guardian en un tráiler y sólo con un 2015 ó 2016 al final para cumplir el sueño de los que esperamos verlo pronto en esta nueva generación.

UN AÑO HORRIBLE

TATSUYA-SUOU



Lamento no poder hacer ninguna predicción con miras a cuáles serán los mejores juegos de este año, por que siento que cada juego, principalmente en estos tiempos, se tiene que saber ganar un lugar en mi lista. Hace un año, to pensaba que Wolfenstein sería el mejor del 2014 cuando vi el tráiler, pero lo jugué y fue horrible. Por el contrario, creía que Persona Q sería un antro de chicas JPOP, pero cuando lo jugué me di cuenta de que no era malo. Entonces, ¿para qué hacer predicciones de algo que sabemos que puede ser un asco o un éxito rotundo? Prefiero decir que el 2015 será un año horrible para los gamers, que estará lleno de juegos cargados con DLC de pago y empresas vendiendo juegos por partes o sacando refritos de PS2/Xbox 1. Nada más que decir.



Comenzamos el año con la fiebre de esta saga de Capcom, que en este primer trimestre del 2015, nos llegará por partida doble. La madre de los survival horror de la que veremos, esta vez, la que es su entrega más desconocida...

BENJAMÍN GALDAMES
#TATSUYA-SUOU

¿CONOCES ESTE RESIDENT EVIL?

Antes del lanzamiento del primer Resident Evil, ya había otros juegos que reunían ciertas características típicas del survival horror, pero ningún título fue capaz hasta ese momento de completar el término antes mencionado.

Dentro de la saga hemos visto muchos remakes, muchas expansiones y contenido descargable para las versiones más actuales del juego. O, como fue en el caso del "raid mode" de **Resident Evil Revelations**, podíamos subir de nivel, curar aliados o darles buffs casi como si fuera un MMORPG.

Para este Destino Japón, no obstante, quiero recordar a uno de los juegos más desconocidos de la saga creada por Capcom y que salió sólo para la consola portátil de Nintendo GameBoy Color: **Resident Evil Gaiden**.

La historia se desarrolla en el crucero de lujo Starlight, con el cual se pierde la comunicación, siendo enviado **Leon S. Kennedy** (*interpre-*



tado por Tom Cruise… bueno, en verdad, más de alguno lo pensó alguna vez). Al llegar, nuestro héroe se da cuenta de que todo está infestado de bestias y zombies, por lo que debe inmediatamente luchar por su vida.

Leon se pierde en el crucero, mientras una organización clandestina formada por ex miembros de S.T.A.R.S y Umbrella envía a **Barry Burton**, al recibir información de que la malévola empresa liberó un nuevo **B.O.W. (arma biológica orgánica)**.

La misión se divide en dos partes. Una es destruir el B.O.W e hundir el crucero. La otra, claro, rescatar a Leon. El problema está en que encuentran a una chica llamada **Lucia**, la cual tiene cierta conexión con el B.O.W. ya que puede detectar cuando está cerca. Los tres deberán sobrevivir al ataque zombie.

Cambiando el tópico del argumento del juego dirijámonos al punto fuerte de esta entrega: su jugabilidad.

Con un aspecto típico de los juegos de GameBoy y recordándome mucho al estilo de Pokémon en cuanto a cambio de cámaras y movimientos de mapa, esto se mezcla con un novedoso estilo de disparo en primera persona. Al entrar en contacto con un enemigo, comenzamos una especie de cámara en dicho modo, mientras los enemigos se acercan lentamente y nosotros, con un medidor que se irá desplazando, deberemos coordinar la mira y la distancia del disparo.

Deberemos resolver puzles como en todos los Resident Evil y todo combinado con una música explosiva, lo que hace de esta entrega una joya que no deberíamos dejar pasar. Por cierto, **el juego no es canónico**, lo que quiere decir que no sigue la línea de historia principal y lo que sucede en este título sólo queda en esta aventura.



Los otros héroes de LOS VIDEOJUEGOS

Como pocas veces, con The Last of Us y su "One Night Live" se reconoció de manera masiva el elenco de actores que le pone voces a los personajes que amamos u odiamos. Aquí repasamos a algunos grandes nombres de la industria.

Patricio Makievsky
#CLINT EASTWOOD



Hoy en día, en el mundo de los videojuegos existe un vasto catálogo de opciones, en el que podemos encontrar desde los clásicos indies de 8 bits hasta los más realistas títulos de la actual generación. Pero si algo marca la diferencia con la génesis de la industria es que hay un elemento que se ha vuelto casi fundamental en los títulos actuales: el doblaje de voz que nos brindan los actores, ya sea para una interpretación narrativa como en **Thomas Was Alone** o bien para darle el carisma adecuado a un personaje en determinada saga.

Han pasado ya 35 años desde la primera participación de una voz humana en un videojuego, siendo **Stratovox**, una mezcla rara entre Galaga y Space Invaders, el pionero en esto, ocupando las frases "ayúdame", "muy bien" y "volveremos". Todo un hito para la época y un

cambio que bien podría asimilarse al que tuvo el cine con **The Jazz Singer**, que en 1927 fue la primera película sonora. Un parangón que no es casual, considerando el impacto actual de ambas industrias y la presencia cada vez mayor de estrellas de Hollywood en videojuegos.

En todo caso, pese a que los videojuegos son parte de nuestras vidas, muchas veces desconocemos quiénes son los actores que protagonizan estas historias digitales. De hecho, la masividad que alcanzó **The Last of Us** marcó un hito frente al reconocimiento que merecen estos actores, pues muchos neófitos en el tema conocieron cómo se hacía esta faena e, incluso, Naughty Dog le dio un impensado empujón al transmitir mundialmente **"One Night Live"**, donde los actores de doblaje, encabezados por **Troy Baker** (Joel) y **Ashley Johnson** (Ellie) pudieron representar el videojuego casi como si fuera una obra de teatro.

Hoy, tener actores conocidos es ciertamente un plus que los estudios destacan. Y si bien necesitaríamos varias páginas para destacarlos a todos, aquí una pequeña selección para que la próxima vez que tomen su control, sepan quién es la voz detrás de tu héroe favorito.

CHARLES MARTINET

Nació el 17 de septiembre de 1955, en San José, California, y hace ya 25 años que es una de las voces más icónicas de la industria de los videojuegos. Esto, porque es nada más y nada menos que la estrella de la franquicia de Nintendo, **Super Mario**, aunque también interpreta las voces de **Luigi**, **Baby Mario**, **Baby Luigi**, **Wario**, **Waluigi** y **Toadsworth**.

Después de un fallido paso por la carrera de Derecho Internacional, Martinet decidió tomar clases de actuación para superar su miedo a hablar en público. Fue así como su entusiasmo lo llevó a trabajar en teatro y televisión, hasta que en 1990 fue llamado a postular al papel del famoso plomero. Y, según ha contado, al momento de la audición se inspiró en el personaje de **Petrucio**, de "La fierecilla domada" de Shakespeare, al que había interpretado en el pasado. El resultado todos lo conocen.

TROY BAKER

Es un actor estadounidense que, a sus 38 años, es sin duda el principal nombre de la industria en este momento y por lejos el más conocido. Y no sólo trabaja en videojuegos, sino tambien en series de anime o televisión.

El haber hecho varios personajes protagonistas, además de su carisma personal, le han convertido en toda una figura con papeles como el ya mencionado Joel, **El Guasón** en la saga Batman: Arkham, **Tallion** en Middle-Earth: Shadows of Mordor, **Batman** en Lego Batman 3, **Jack Mitchell** en Call of Duty: Advanced Warfare, **Pagan Min** en Far Cry


CHARLES MARTINET



MARIO


TOADSWORTH

4, **Booker DeWitt** en Bioshock Infinite, **Delsin Rowe** en Infamous: Second Son y un largo etcétera. Además, este año lo veremos como **Dos Caras** en el próximo título de Batman, como **Sam** en Uncharted 4 o en el icónico papel de **Ocelot** en el tan esperado Metal Gear Solid V: The Phantom Pain.

Además de su trabajo como actor, Baker también es músico de **Akira Yamaoka** en la banda de Silent Hill, en donde toca el bajo y canta los coros. También fue vocalista y guitarrista de la banda de rock indie **Tripp Fontaine** y su primer álbum en solitario, **Sitting in the Fire**, se lanzó recién este año. Crack.

DAVID HAYTER

Otro de los íconos del doblaje. Es un actor y guionista estadounidense, no tan prolífico en cuanto al número de personajes que ha hecho, pero reconocido mundialmente por ser la voz de **Solid Snake**, **Naked Snake** y **Old Snake** desde 1998 hasta 2010, en la saga Metal Gear Solid de Hideo Kojima.

Hayter fue protagonista de una de las polémicas más grandes en torno al doblaje de los videojuegos, al darse a conocer que no seguiría siendo la voz de Snake en los futuros juegos de la saga, siendo reemplazado por **Kiefer Sutherland**. Una no-

LAS MIL CARAS DE TROY BAKER


TROY BAKER


JOEL


TALION


THE JOKER


BOOKER DE WITT


DELSIN ROWE


PAGAN MIN

ticia que dejó atónitos tanto a los fans como al actor, aunque Hayter evitó ahondar la polémica y elogió al protagonista de la serie "24".

¿Y cómo lo hizo Sutherland, por cierto, en Ground Zeroes? Lo cierto es que si bien no habló mucho, su voz se adapta muy bien al personaje. Eso sí, los fanáticos no olvidarán a Hayter y se espera que en algún momento pueda volver a la serie, ya sea como Snake o en otro rol.

NOLAN NORTH

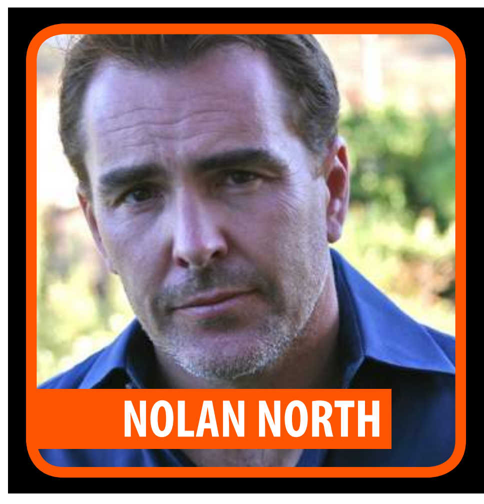
Se graduó en Periodismo de la Universidad de Carolina del Norte y trabajó como tal por casi un año en Nueva Jersey, para luego dedicarse al stand-up comedy y la actuación. A sus 44 años, es otro de los actores que cuenta con una gran cantidad de participaciones en los videojuegos, aunque se le reconoce sobre todo como **Nathan Drake** de la saga Uncharted, a quien le presta su voz y del cual también sirvió como modelo a la hora de crearlo.

Pero su currículo, además, cuenta a otros personajes importantes, como **Desmond Miles** de Assassin's Creed, **Vossler** en Final Fantasy XII, el doctor **Edward Richtofen** en Call of Duty, **El Pingüino** en Batman: Arkham City o el mercenario **Deadpool**.

STEVE BLUM

A sus 54 años, pocos nombres en la industria pueden hacer gala de un currículo tan impresionante como él, uno de los actores más solicitados gracias a su profunda voz, que ha acompañado en más de una ocasión nuestras aventuras gamers. O, si suelen ver anime con voces en inglés, la suya ha aparecido en más de 70 series... y en más de 40 películas o series de dibujos animados.

Y al hombre no le falta trabajo, pues debemos sumar más de... ¡200 videojuegos a su lista! Incluyendo a personajes como **Grunt** en Mass Effect, **Ares** en God of War, **Wolve-**

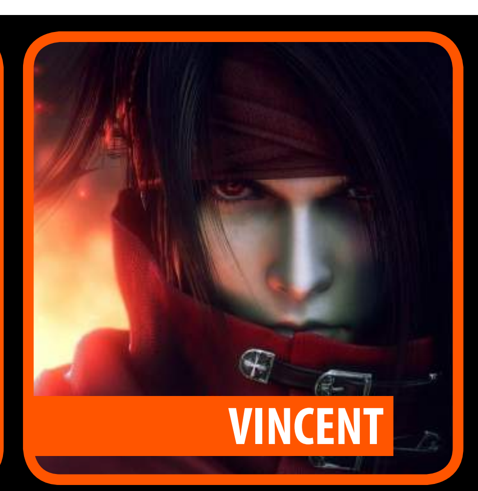

NOLAN NORTH


NATHAN DRAKE


DESMOND MILES


STEVE BLUM


GRUNT


VINCENT

rine en Deadpool y en varios juegos de X-Men o **Vincent Valentine** en Final Fantasy VII: Dirge of Cerberus.

TARA STRONG

Pocas mujeres son tan reconocidas en el mundo del doblaje de videojuegos como ella, que a sus 41 años, luce un vasto currículo desde que, a fines de los '80, comenzara siendo la voz nada menos que de Hello Kitty.

Hoy esta actriz canadiense, que ha tenido varios roles menores en películas y series, suma decenas de doblajes de series animadas y un cada vez más amplio abanico de videojuegos, con más de un centenar de títulos.

Es así como la hemos escuchado dándole vida a personajes como **Paz Ortega** de Metal Gear Solid: Peace Walker, la sensual **Juliet** de Lollipop Chainsaw, la simpática **Rikku** en Final Fantasy X, **Rachel** en Ninja Gaiden o la favorita de muchos, **Harley Quinn**, en Batman: Arkham City. Nada mal para haber comenzando poniéndole la voz a una tierna gatita...

JEN TAYLOR

Al igual que Strong, tiene 41 años, y aunque su currículo no es tan vasto en número como el de ella, cuenta con varios personajes que la convierten en un verdadero ícono, ligado sobre todo a la firma japonesa Nintendo.

Y cómo no si su primer rol relevante fue nada menos que el de la princesa **Peach** en Mario Golf, allá por 1988. Desde entonces, no ha dejado de interpretarla a ella y a otros personajes de Nintendo, como la princesa **Daisy**, **Toad** o **Birdo**.

Pero no es todo, porque también ha sido la voz de roles más maduros como la enigmática **Cortana** de la serie Halo o la ruda **Zoey** en el primer Left 4 Dead. Sumen a eso trabajos en juegos como Destiny, Dota o Guild Wars.

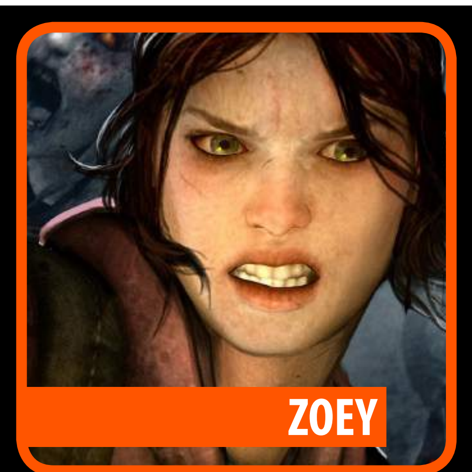

TARA STRONG


HARLEY QUINN


RIKKU


JEN TAYLOR


PEACH


ZOEY

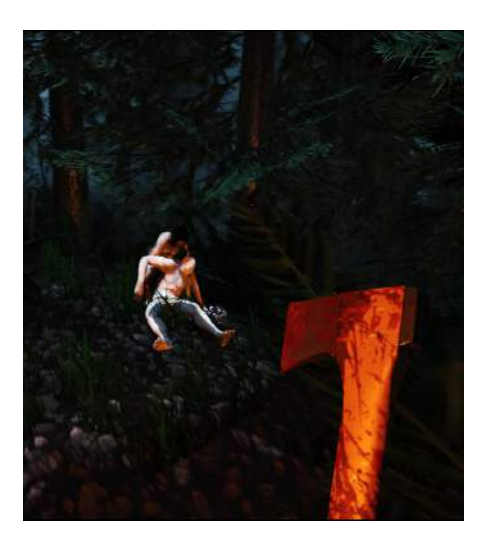


INDIGENCIAS “NEW GEN”

Nunca es suficiente y en la pasada Playstation Experience mis ojos quedaron saltones y mi corazón sobresaltado de tanta humilde belleza videojueguil. Hagamos un repaso.

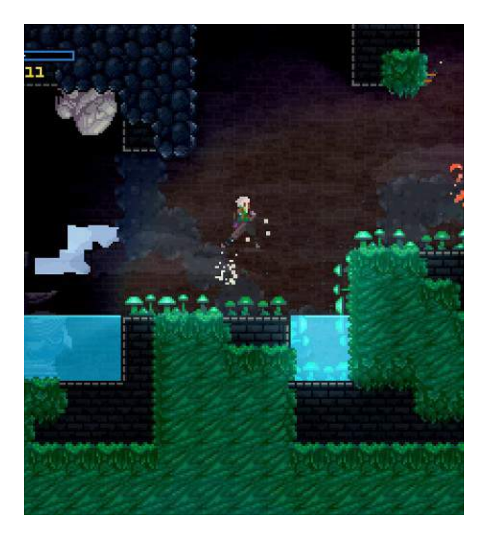
Jorge Rodríguez Martínez
#KEKOELFREAK

Ya me explayé en detalle en el número anterior sobre las emociones que viví en los últimos grandes eventos gamers de este 2014, así que me quiero centrar única y exclusivamente en repasar los títulos más llamativos que se mostraron en la conferencia, obviando a aquellos títulos de los que ya sabíamos bastante, como **Bastion**, **Grim Fandango** o el deseadísimo por mí **No Man's Sky**, prontos a salir PlayStation 4 y Vita.



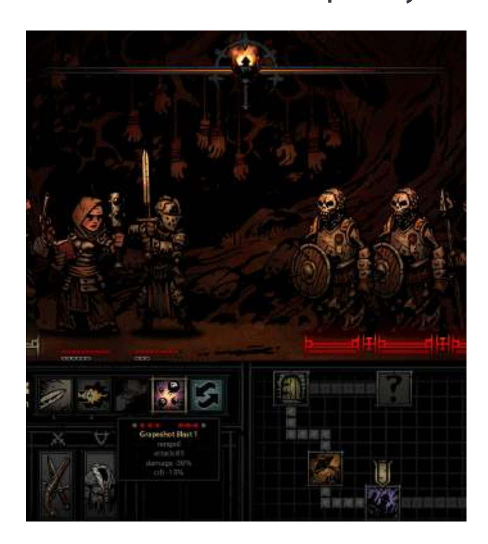
THE FOREST

Un survival que ya probó el éxito de críticas en su lanzamiento en Steam. El juego del estudio Endnight Games nos pone en la piel de un superviviente de un accidente aéreo que deberá ser un moderno Robinson Crusoe, elaborar herramientas y armas, conseguir alimento y construir un refugio antes de que caiga la oscura noche y comencemos a ser atacados por los primitivos y feroces habitantes de la isla. **Será como si Minecraft conociera a Cannibal Holocaust**.



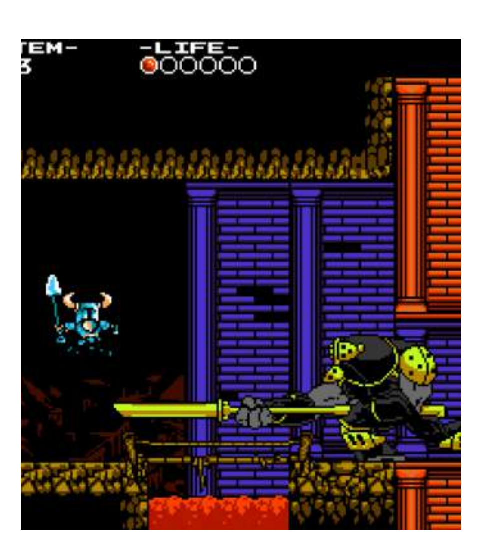
SKYTORN

Esto es lo nuevo del creador de Towerfall Ascention, así que ya me lo vendieron. Hace mucho mucho tiempo ocurrió un cataclismo de mefistofélicas proporciones, dejando pedazos de tierra flotando como islas. En ese entorno, nuestra heroína Névoa recorrerá cada territorio generado proceduralmente en búsqueda de sobrevivientes y artefactos de gran poder, acompañada solo por su pala. Tiene una pinta de **Metroidvania mezclado con SteamWorld Dig** que me hacen desearlo pero ya.



DARKEST DUNGEON

Un inusual RPG con batallas por turnos, **estética gótica que recuerda a Mike Mignola** y un universo único, donde podremos incorporar a nuestra party a personajes tan originales como el Doctor de la Peste Negra. Además de mapas procedurales y *permadeath* incorporará un sistema de estrés en los personajes, respondiendo emocionalmente a los horrores que encuentren en cada mazmorra, pudiendo entrar en pánico, irracional ira o incluso desarrollar fobias.



SHOVEL KNIGHT

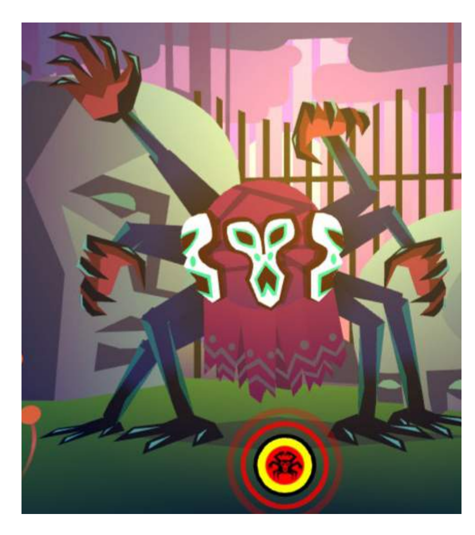
A la fecha, estaba disponible solo en Steam y la Store de Nintendo, pero ya era hora de que la quinta esencia del plataformeo ochobitero pudiera arribar a las consolas de la nueva generación. Reunir lo mejor de clasicazos como Megaman, Ducktales, Castlevania III y Super Mario 3 en la aventura del caballero de la pala, **que se llevó el Game Award al juego independiente 2014**, con animaciones y pixelazos poco dignos de tu PS4 podría ser un desperdicio, sólo si eres un

graphic whore que no disfruta de los videojuegos.



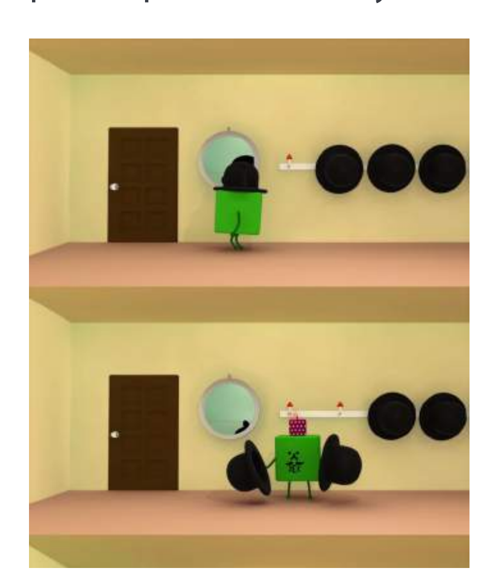
SUPER TIME FORCE ULTRA

El shooter de scroll lateral que mete a la licuadora a un montón de pistoleros con habilidades únicas, miles de referencias pop, metahumor y una mecánica jugable de viajes en el tiempo que **da el siguiente paso allá donde Braid hizo escuela**. Imagino que los canadienses de Capybara Games intentan compensar con esta edición Ultra sólo para consolas de Sony el que su próximo juego, Below, sea exclusivo de Xbox One.



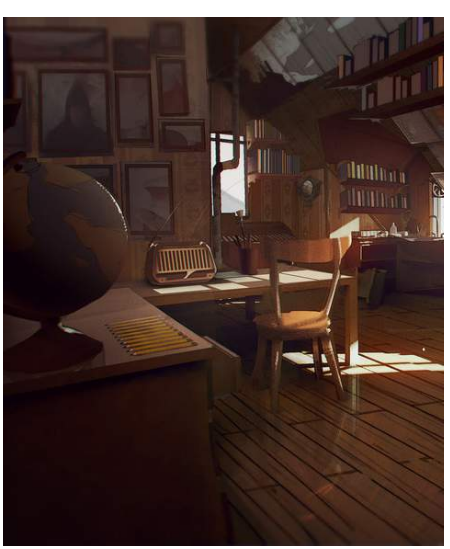
SEVERED

Lo que en primera instancia me pareció un lisérgico juego de quick time events (QTE), es en realidad la nueva genialidad de Drinkbox Studios, los responsables de Guacamelee, que se arriesgan por una aventura en primera persona con toques RPG y con combates que se resuelven "gestualmente", en los que trincharemos a una original fauna de monstruos y demonios. Habrá que estar atentos a esto, pues puede que le den el palo al gato y **se convierta en un clásico automático** para la portátil de Sony.



WATTAM

Una japonesada kawai y alocadísima responsabilidad del diseñador de Katamari Damaci y Nori Nori Boy, **Keita Takahashi**, del que apenas sabemos que está inspirado bajo la idea de juguetes geométricos antropomórficos que nos permiten hacer conexiones entre diferentes tipos de cosas. El escueto teaser nos permitió hechar un vistazo al día a día del alcalde de Wattam, para quien es más importante cambiar su sombrero que quitar el petardo en su cabeza. Bienvenido sea el regreso del colorido delirio jugable.



WHAT REMAINS OF EDITH FINCH

Giant Sparrow, el estudio responsable del deslumbrante Unfinished Swan (aquel título que nos propone un mundo en fondo blanco y que debemos ir descubriendo en la medida que lanzamos bolas de colores), ha creado una propuesta que es innovación tras innovación: nos proponen jugar una colección de distintas historias sobre una familia maldita, cada una protagonizada por un familiar diferente y con mecánicas distintas, a tono con cada protagonista, siendo el único punto en común entre ellas la perspectiva en primera persona y que al cerrar cada capítulo terminamos muertos. **Será tarea de Edith Finch descubrir por qué ella es la última de su familia en permanecer con vida**. ¡Lo quiero pero ya!



ESOS MALDITOS BUGS

Cómo odiamos esas molestas fallas que lo único que hacen es hacernos pasar malos ratos... aunque a veces se implementan para llevarnos por el camino de lo legal.

Roberto Pacheco
#NEGGUSCL

En más de alguna oportunidad hemos oído al hablar de videojuegos de la palabra **bug**, que no es otra cosa que errores que pueden aparecer durante nuestras peripecias, ya sea por algún defecto propio del título en cuestión o incluso por sistemas contra la piratería. **En palabras sencillas, es cuando un programa no funciona como debería**.

Es un tema tan importante que detrás de cada juego existe un equipo de programadores y probadores que se encarga de buscarlos antes de que salgan al mercado. Por lo mismo, sobre todo cuando pensamos en grandes estudios, resulta **increíble e imperdonable** que hayan tan pocos juegos que puedan ser alabados por no tener ninguno y estar totalmente libres de fallos.

Y ojo que algunos han resultado tan bochornosos o molestos que han sido responsables de forzar a diversas compañías y editoras de videojuegos a retirar juegos de las mismas tiendas para luego ser rediseñados y vueltos a insertar al mercado.

El impacto económico, obviamente, es lo más significativo para las compañías, pero a nosotros los gamers, los que pagamos por ellos, nos dejan casi siempre una mezcla de amargura y decepción, sobre todo cuando llegamos a la casa ansiosos de insertar el disco en nuestra consola (o instalamos el juego en nuestros PCs) para darnos cuenta que los bugs asoman a diestra y siniestra.

De cierta manera, este problema ha podido ser manejado de varias maneras. Dos de ellas son la implementación de conexión a internet en las dos últimas generaciones de consolas y la capacidad de almacenar en discos duros que permiten actualización y "parchan" el sistema sin problemas.

Los desarrolladores y programadores tienen una gran participación en la construcción del juego. Ellos son los que supervisan y revisan la calidad del producto, **pero los que tienen una responsabilidad mayor son los que testean estos juegos**, quienes son finalmente los responsables de que, una vez que el producto llegue a nuestras manos, su funcionamiento sea el correcto.

Su trabajo, en pocas palabras, es pasar horas y días jugando para informar sobre algún fallo, ya sea de tipo gráfico, de funcionamiento o incluso de sonido y repetir acciones dentro del juego de diferentes maneras, de forma que se pueda predecir el comportamiento del usuario y probar que en todas ellas no haya ningún tipo de fallos. Tal vez pueda sonar como un trabajo fácil, pero en la práctica es uno con mucha responsabilidad.

Y es que si bien hay una gran cantidad de bugs que pasan casi inadvertidos para el gamer casual, que no generan un problema mayor que impida disfrutar nuestra aventura o que nos resultan hasta graciosos cuando los vemos, hay otros que pueden arruinar totalmente la experencia de juego.

CONTRA LA PIRATERÍA

Mientras en la mayoría de los casos se trata de errores de programación, también hay otros donde han sido utilizados para combatir la piratería, implementado así un llamativo sistema contra los usuarios que intentan falsificar sus productos. Algunas de ellas son en tono humorístico, mientras otras tiene una maldad desapercibida.

Uno de los casos más "crueles" de sistema antipiratería es el implementado en **Earthbound** de Super Nintendo.

Al iniciarse, el juego automáticamente detectaba si era una copia y, de ser así, mostraba un aviso donde explicaba que la piratería era peligrosa e ilegal. Pero aún así el juego se podía jugar. Ahora, sin embargo, es cuando empezaba la pesadilla.

Los desarrolladores implementaron secuencias en donde el juego se hacía más difícil, exagerándose en combates y en dificultad, por lo que un jugador sin experiencia no lo disfrutaría en lo absoluto. Al contrario.

Lo peor de todo no era la dificultad, sino que al llegar al jefe final, durante la segunda fase de la batalla, el juego se congelaba, obligando a resetear la consola. Luego, al intentar recuperar nuestra partida, nos encontraríamos con que todas estaban borradas para siempre...

Otros ejemplos similares los vimos en **The Settlers 3** y **Crysis: Warhead**. En este ultimo, por ejemplo, el sistema anticopias cambiaba las balas por gallinas. ¿Le suena divertido a alguien?

En los títulos **Spyro**, **Medievil** y **Glimer**, de la primera PlayStation, también implementaron este tipo de cosas, pero de forma muy diferente. Si el juego detectaba la copia pirata, a los minutos de entrar nos devolvía a la pantalla de título.

El problema se les presentó cuando, años después, quisieron subir el juego a la PlayStation Network como parte de la colección de juegos clásicos. ¿Qué pasó? Pues que se les olvidó retirar la protección y quienes descargaban los títulos sufrían este problema. No les quedó otra que retirar el juego, devolver el dinero y volver a subirlo sin la restricción.

¿Otros ejemplos? Uno más, en PC, fue **El Padrino**, que contenía trampas contra los jugadores piratas. Así, por ejemplo, te encontrabas a veces con tu personaje imposibilitado de bajarse de un vehículo al que habías subido recién... echando por la borda todos tus progresos.

Como hemos visto, los bugs son de todo tipo, desde los inesperados hasta los creados con un fin específico. Y a continuación revisaremos otros casos "destacados".

MURCIÉLAGO SIN ALAS

Sin duda, desde que Rocksteady se hizo cargo de **Batman** con Arkham Asylum, deslumbró a gran parte de la comunidad de jugadores y la mayoría intentó comprobar qué tan bueno era. Es así cómo durante las primeras horas del juego este demostraba su excelente jugabilidad y adaptación en las nuevas consolas. Pero **llega un punto de donde nuestro superhéroe no logra planear**, ya que su capa no funciona como debería.

Fue un bug antipiratas novedoso y que lo único que provocó fue la furia de miles de jugadores que pedían algún arreglo... el que, claro, nunca llegó mientras seguían con su súperhéroe pirata.

ALAN WAKE

En Remedy se tomaron con un poco más de tranquilidad este tema, por lo que llevaron lo del pirateo a otro nivel. Así, tanto en Xbox 360 como en PC no hallaron mejor manera de "avisar" que haciendo a su protagonista personalizable con **un parche en el ojo "estilo pirata".**

Por cierto, también aprovechaban de recalcarlo con un mensaje en la pantalla de carga, donde le recomendaban al jugador hacerse con el título de forma legal.

MIRROR'S EDGE

Faith también estuvo incluida en sistemas contra la piratería. Para castigar a los usuarios con copias ilegales, atacaron en la parte fundamental del juego, implementando un sistema mediante el cual el usuario, cada vez que intentara hacer un salto, **se encontraría a la protagonista frenando de forma repentina**. Bueno, al menos en caída libre se podía.

POKÉMON (VERDE HOJA, ROJO FUEGO)

Nintendo tampoco se quedó atrás y decidió hacerle saber a sus usuarios que tenían juegos piratas, con una advertencia en su estilo. Y fue tan simple como incluir

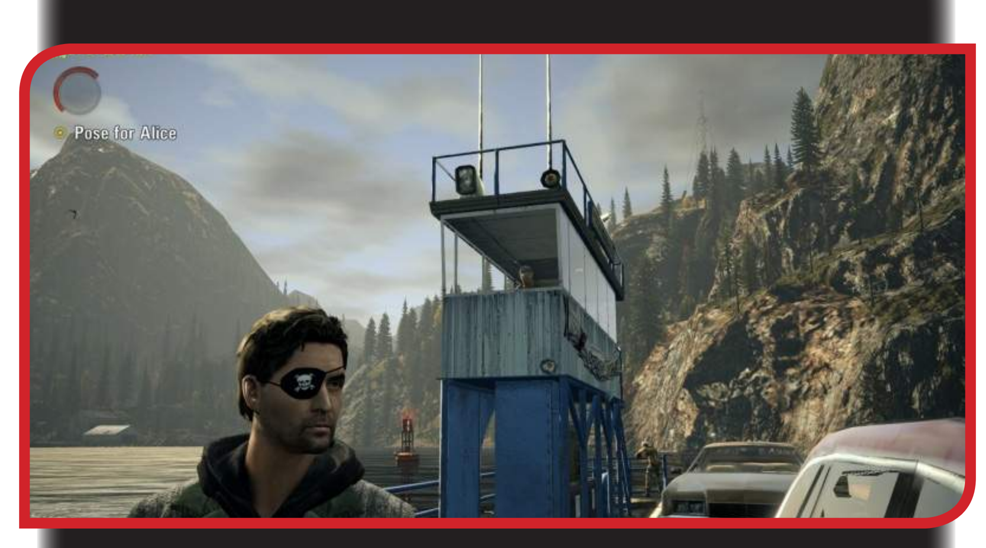
un mensaje dentro de uno de los personajes. Así, al intentar interactuar con él nos decía lo **"si te gusta el juego, cómpralo o muere"**. Un poco fuerte, pero cierto.

MICHAEL JACKSON: THE EXPERIENCE

Aunque este juego no fue un éxito, al representar en poco y nada al rey del pop, igualmente llamó la atención por la forma de advertir a sus usuarios que no tenían una versión original. Y es que, cuando el sistema lo detectaba, aprovechando que veníamos saliendo del Mundial de Sudáfrica **las canciones pasaban a ser reemplazadas por vuvuzelas**. Si, esas mismas molestas trompetas de plástico que ensordecían en los estadios de fútbol. Una molesta forma de llamar la atención.

GAME DEV TYCOON

Para el final, sin embargo, tenemos el mejor ejemplo de todos. El que les da de beber de la misma medicina a los piratas. Y es lo que hicieron los desarrolladores de Game Dev Tycoon, un juego donde debes encargarte de formar y expandir tu propio estudio de videojuegos. ¿Pero qué pasaba si jugabas una copia pirata? Pues que, en medio de la partida, los juegos que lanzas al mercado se ven afectados por... la piratería, lo que irremediablemente te lleva a la bancarrota. Genial.










34





EL FUTURO ES AHORA

SNK

Sin duda, una de las compañías de videojuegos más emblemática es SNK, creadora de sagas vitales y que marcó hitos en términos de hardware en la industria. Pese a resucitar tras una bancarrota, no es ni la sombra de lo que fue... aunque no dejamos de valorarla.

David Ignacio P.
#AQUOSHARP

Para cualquier gamer sería muy complicado pensar en algún juego más famoso que **Street Fighter** o más clásico que **New Rally X**, por nombrar algunos, pero esta epopeya se simplifica en forma casi automática si recordamos a la legendaria e inmortal, en mi opinión, empresa nipona conocida como **SNK**.

Fundada en el mes de julio de 1978, bajo el nombre original de **Shin Nihon Kikaku Electronic Corps** (algo así como un nuevo proyecto de Japón), se dedicó en sus inicios a la producción de componentes de hardware, pero al poco tiempo dio un giro radical a su principal rubro. Esto, gracias a la visión de su fundador **Eikichi Kawasaki**, quien logró darse cuenta de las grandes oportunidades que ofrecía la floreciente industria de los videojuegos.

Sus primeras creaciones no obtuvieron éxito, pero poco a poco sus títulos comenzaron a ganar cada vez mayor aceptación, al punto que sus licencias fueron vendidas y lograron traspasar las fronteras de su país natal.

A esta fue la que denomino como la **época de plata** de la factoría. Los beneficios financieros que habían obtenido durante los primeros años dieron lugar para la innovación y hasta para tomar ciertos riesgos. Y fue así como se atrevieron con un proyecto que sería una revolución tanto para la escena arcade como para el negocio de las consolas domesticas: **la grandiosa NeoGeo**.

El aparato nacía en 1990 en sus dos versiones. Con **MVS (Multi Video System)** los salones de recreativas ya no estaban obligados a cambiar la máquina completa cada vez que querían reemplazar un juego y podían tener hasta seis cartuchos en el mismo lugar, ahorrando espacio y facilitando una futura transacción al necesitar una renovación de catálogo.

En cuanto al entretenimiento



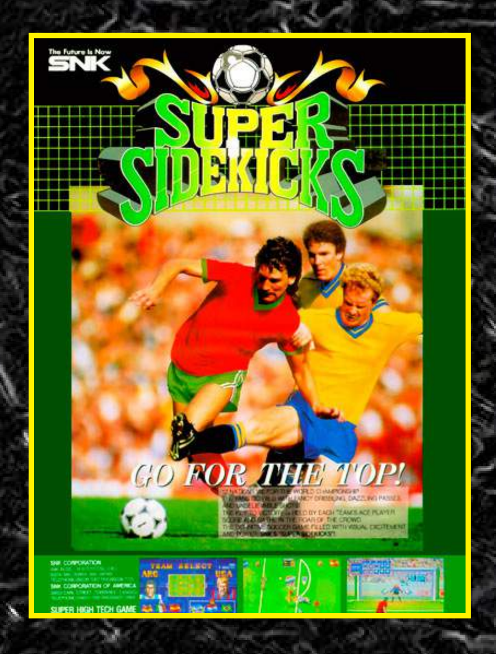
hogareño, el **AES (Advanced Entertaiment System)** trajo algo nunca antes visto, como era la posibilidad de disfrutar los mismos juegos que había en los locales y con una calidad idéntica tanto en gráficos como en sonido.

Esto, desgraciadamente, a un precio tan elevado que en un inicio sólo estaba disponible por medio de arriendo, aunque debido al gran interés se optaría luego por venderla al público en general.

Se venían ahora **los años dorados**, al menos en términos de creatividad, pues de aquí en adelante fue cuando aparecieron sus sagas primordiales, como King of Fighters, Samurai Shodown, Art of Fighting, Fatal Fury, Metal Slug, Super Sidekicks, Aero fighters, Sengoku, Magical Drop, Ikari Warriors, Baseball Stars y un largo etc.

Pero como en la vida misma, todo tiene un final y en este caso tal vez más prematuro de lo que se suponía. Una serie de malas decisiones financieras, junto con estrategias comerciales erróneas, **le causaron a la firma una lenta y dolorosa muerte**.

Hyper Neo Geo 64, la que podríamos calificar como la maquina "next gen" de esos momentos y que fue diseñada para dar el salto a las tres dimensiones, significó una



inversión millonaria que por desgracia no rindió ni un mínimo porcentaje de los frutos económicos esperados.

Entre los principales factores de este fracaso se encuentran la fuerte competencia, que contaba con productos similares o incluso superiores en algunos aspectos, y lo que parece ser algo así como un apego inexplicable de los gamers por los clásicos en 2 dimensiones.

Si a esto le sumamos el también poco redituable resultado de las consolas portátiles **Neo Geo Pocket** y **Neo Geo Pocket Color**, obtenemos como único resultado el inevitable cese en la producción de consolas, de software y el cierre de los centros de entretenimiento conocidos como Neo Geo Land y Neo Geo World.

Una de las ultimas caídas fue la decepcionante cantidad de ventas que registró **SNK vs Capcom**, el hibrido que surgió gracias al acuerdo con la gigante Capcom con el fin de hacer luchar a los personajes mas icónicos de cada bando y que fue la contraparte de Capcom vs SNK.

Finalmente, el trágico 22 de octubre de 2001 y tras gloriosos 23 años de actividad se declara la bancarrota y, junto con eso, **se da por muerta, al menos en su etapa inicial a la mítica SNK**.

Reestructurada, fusionada, absorbida o mejor dicho manoseada... toda esa clase de vejámenes debió sufrir la compañía, hasta que finalmente, como el ave fénix y bajo el nombre de **SNK Playmore,** volvió a la vida.

Aunque soy un fan incondicional, debo admitir que, a pesar de este renacimiento, **hoy por hoy no es ni la sombra de lo que fue**. Y si bien KOF 13 fue tan bueno como los mejores de la saga, es igual de claro que con tan poco no ha alcanzando para volver al sitial de privilegio que ostentara otrora.

Sea como sea, la compañía japonesa ha quedado en la historia, la que es en cierto modo un resumen de pasado presente y futuro. Es un hecho que las glorias han quedado atrás, pero gracias a SNK jamás olvidaremos que el futuro es ahora...


A TOTAL PLAY AND LEARNING EXPERIENCE FOR ALL AGES

Ralph E. Baer
EL MÁS ILUSTRE DESCONOCIDO

Afrontémoslo. Si a cualquiera que se considere gamer le preguntáramos si conoce a Shigeru Miyamoto, Hideo Kojima o John Carmack, lo más probable es que sepa de quién se trata y hasta pueda decir, con relativa certeza, qué juegos llevan su firma.

¿Qué pasaría, sin embargo, cuando les preguntamos por el alemán **Ralph Henry Baer**? Lo más seguro, por el contrario, es que ese gamer se encoja de hombros y pase olímpicamente de dar una respuesta, mientras toma el control de su consola favorita para seguir inmerso en alguna aventura virtual.

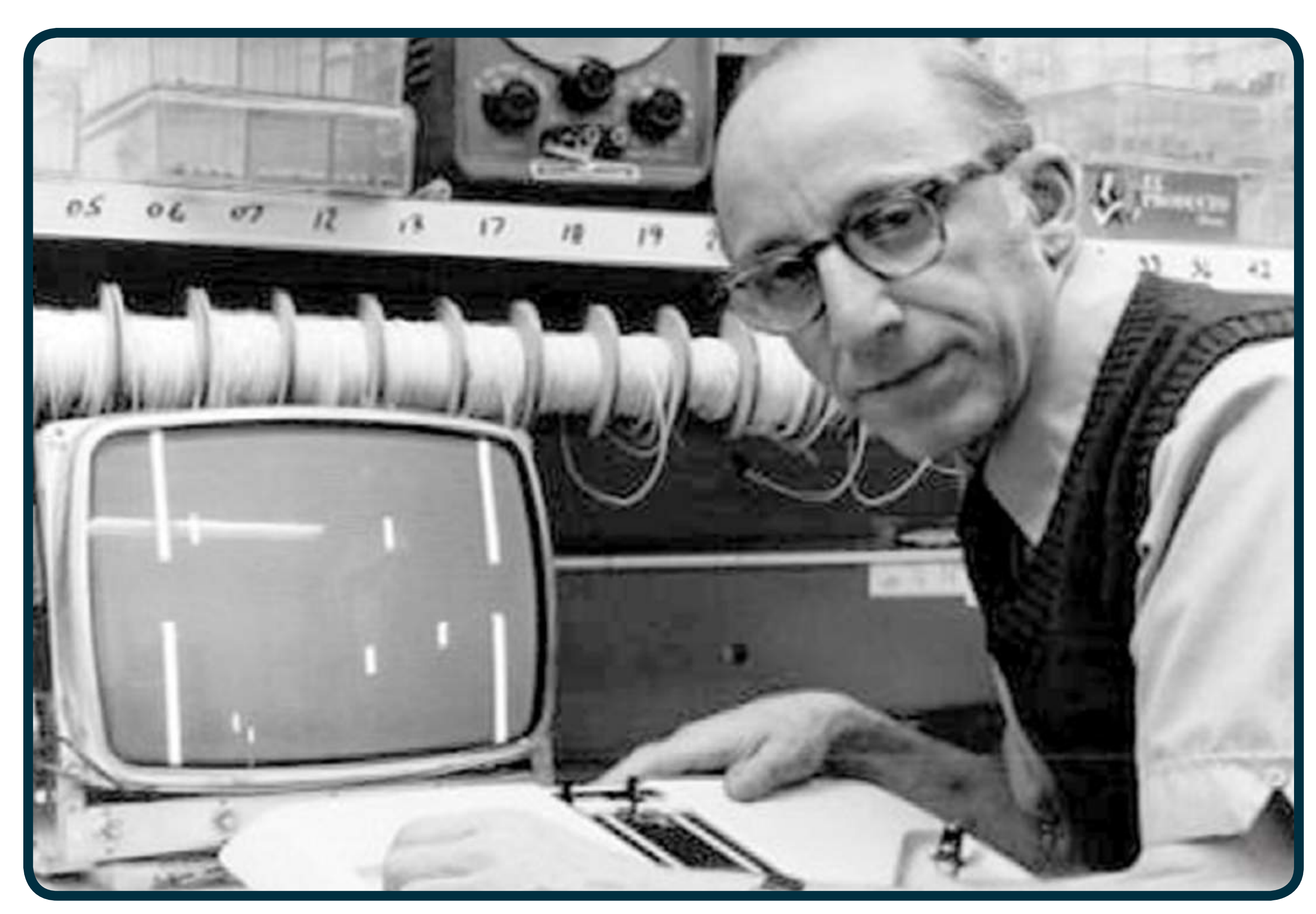
¡Qué injusticia para un hombre que, en lugar del olvido masivo, debería ser recordado y reconocido nada menos que por haber inventado el concepto de... las consolas y los videojuegos! En efecto, este hombre nacido en Alemania en 1922 y **fallecido hace sólo unos días en Estados Unidos**, es el principal responsable de que hoy pasemos horas y horas frente al televisor jugando en nuestra PlayStation, Xbox o Wii.

Su vida, no obstante, estuvo lejos de la felicidad que nos otorga poder visitar tantos mundos virtuales en nuestros aparatos. Y es que sólo imaginen esta combinación: **alemán, de ascendencia judía y en plenos años '30**, durante el auge del nazismo encabezado por Adolf Hitler.

Fue en esa Alemania humillada, tras su derrota en la Primera Guerra Mundial, que Ralph y su familia creció, afrontando el sinnúmero de problemas que vivían los germanos y en particular los de origen judío, cuando ya la persecución cobraba sangre.

Fue por eso que Baer se vio obligado a emigrar junto a su familia. Para su fortuna, según contaría tiempo después al sitio web Gamasutra, "lo hicimos sólo tres meses antes de la Kristallnacht (la Noche de los Cristales Rotos), día en que las cosas se pusieron realmente duras. Tuvimos la gran suerte de salir justo a tiempo".

Por si no lo saben, la **Noche de los Cristales Rotos** fue una jornada negra en la historia de Alemania, ocurrida entre el 9 y 10 de noviembre de 1938, cuando grupos organizados ligados a los nazis, ayudados por la población civil y ante la vista gorda de las autoridades, sembraron el terror en represalia por el asesinato en París del secretario de la embajada germa-


Ralph Baer dándole forma a los primeros videojuegos de la historia mientras trabajaba en Sanders.

na a manos de un judío polaco de origen alemán.

Lo cierto es que Baer y su familia zafaron de ese horror partiendo primero a Holanda y posteriormente a Estados Unidos, donde llegaría en 1938, a la edad de 16 años, para radicarse y explotar su innato talento en el campo de la electrónica, graduándose en el **Instituto Nacional de Radiocomunicaciones** y graduándose como técnico en esta área.

Su capacidad lo llevó a enrolarse en el Ejército, siendo asignado a los cuarteles generales estadounidenses en Londres, Inglaterra, desde donde puso su grano de arena para combatir a la ideología que lo había expulsado de su tierra... una tierra, por cierto, a la que ya no quiso volver tras la Segunda Guerra. Ya no se sentía alemán.
A esas alturas, Baer se había enamorado de otro aparato: la televisión. Y hacia finales de los años '40 se convertía en **el primer graduado con un Magíster en Ciencias en Ingeniería de Televisión**, otorgado por el Instituto Americano de Televisión.

Fue allí que comenzó a desarrollar su faceta como inventor, primero en firmas externas como **Wappler Inc.** (donde creó una serie de equipos relacionados con la electro medicina), **Loral Electronics** o **Transitron**, firma en la que alcanzaría el puesto de vicepresidente.

Luego crearía su propia firma, aunque en 1956 se sumó a **Sanders Associates**, una empresa que trabajaba como contratista militar y de la cual no saldría nunca más hasta que, en 1987, se retiraría luego de que la firma fuera vendida.

No obstante, Pese a esta prolífica y ascendente carrera, a Baer se le había metido en la cabeza un concepto revolucionario, ya a comienzos de los '50, mientras trabajaba en Loral, cuando le propuso a sus entonces jefes comenzar a explorar la idea de po-

der jugar en los televisores.

Y sí, estamos hablando de 1951... ¡hace 60 años! Para que se hagan una idea, recuerden que PlayStation acaba de conmemorar su 20° aniversario o que la primera consola de Nintendo, la recordada NES, cumplirá 30 años durante el 2015.

Como en Loral no lo escucharon y en Sanders no parecía haber mucho espacio para algo tan banal como los juegos electrónicos, **Baer comenzó a desarrollar en secreto en un proyecto que cambiaría nuestras vidas**.

"Para ser honestos, crear un juego mientras trabajaba en una firma que tenía contratos militares era parte un poco del atrevimiento judío. Tenía una división a mi cargo y ciertamente mi trabajo ya era lo bastante duro como para pensar en productos comerciales y nunca pensé en crear algo semejante a los videojuegos", señalaba.

Pero Baer se describía como "un tipo creativo, así que sólo hacía lo que creía que tenía que hacer. Como era jefe de una gran división, sólo puse a un par de tipos a trabajar en algo que quería que se hiciese y sobre lo cual nadie tenía que enterarse".

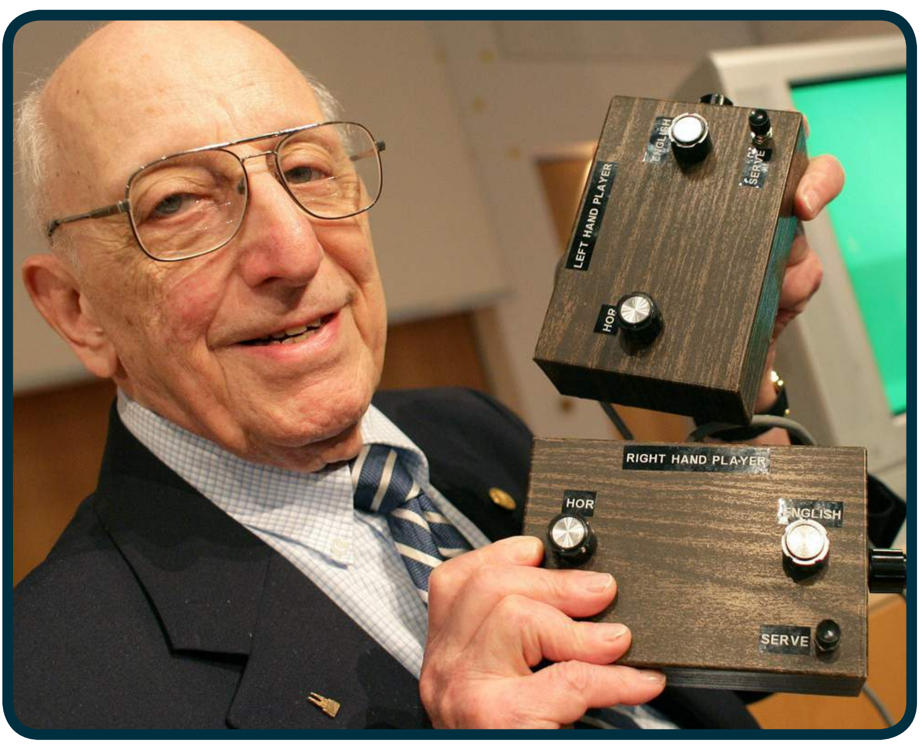
Ese trabajo dio sus frutos y, una vez que el proyecto pasó de ser sólo una idea, el alemán le mostró a su supervisor **Herb Campman** lo que estaba haciendo y éste, que vio el potencial de la idea, consiguió la aprobación de un presupuesto de 2.500 dólares para "explorar" la posibilidad de llevar a la realidad este nuevo invento.

"Un mes después ya tuve que hacer una demostración ante el presidente de la compañía y la junta de directores, donde lo que obtuve fueron sólo caras largas", contaba Baer, pues sólo atinaban a preguntarle qué demonios había hecho con el dinero. Todos menos un par de visionarios que lograron mantener a flote su trabajo.

Así, llegaría el producto final, que sería la llamada **"Brown Box"** (Caja Café), llamada así por su carcaza similar a la madera y que actualmente es exhibida como uno de los tesoros del Instituto Smithsoniano, en Washington.

Mientras cumplía su trabajo ligado a lo militar, Baer nunca dejó de desarrollar no sólo la idea de una consola, sino también la de videojuegos que pudieran utilizarse en ella. "Lo primero que hicimos fue colocar un punto en la pantalla. Una vez que lo hicimos y entendimos cómo moverlo, pensamos en por qué no colocar un segundo punto para que se persiguieran entre ellos para dejarse fuera de combate. Es así como nació **Chase Game**, el primer juego", contaba Baer.

Por cierto, el juego original también es una pieza de exhibición, en el Museo de la Imagen en Movimiento



Ralph Baer muestra los controles originales de su "Brown Box".

de Astoria, aunque en este caso son miles de personas las que cada año pueden probar el título que sentó las bases de una industria que, por esos años, no estaba en los sueños de nadie.

Por cierto, el simple juego original ya presentaba un accesorio que se volvería no sólo imprescindible, sino que una pieza clave en las consolas actuales: el control. En este caso, **los joysticks**.

Por cierto, un accesorio que Baer no dudaba en apuntar como tomados de la industria militar. "De hecho, la palabra viene de los joystick de los aeroplanos. Por cierto, no fue una idea original de nosotros, pues ya en los años '50 había ordenadores que desplegaban vectores, los cuales se debían mover con estos joysticks. Sin embargo, la idea de utilizarlos para jugar sí que fue nuestra".

"De nosotros fue la idea de jugar en un televisor. Fuimos nosotros los que pensamos en apuntar y disparar a una pantalla con una pistola láser. Todo eso era original y se dio muy rápidamente, porque teníamos poco tiempo para trabajar en cada idea, pues un técnico podía llevar unas semanas con algo, pero después tenía que ir a otro programa de la compañía, ligado al tema militar, que era prioritario", cuenta.



El presidente George W. Bush le colocó la medalla que lo distinguió por su aporte en el campo de la tecnología.



Ralph Baer siempre disfrutó con aquellos juegos que desarrolló en sus primeros años. "Con ellos partió todo", decía.



Posando con el muy popular Simon, que hizo furor en los años '70. En Chile, hasta concursos en la TV se hacían con él.

Y si bien pasaron largos años antes de concretar la idea, para Baer "no fueron más de 18 meses los que trabajamos efectivamente en el proyecto, porque nadie duraba demasiado tiempo antes de tener que asumir otro compromiso en la firma".

Ya a comienzos de los '70 la idea tenía forma, pero ningún fabricante de televisores parecía interesado en su producto... hasta que hubo uno que se atrevió a licenciarlo: **Magnavox**.

Un año después, en 1972, la primera consola casera comercial saldría al mercado como **Magnavox Odyssey**. Una máquina que llegó a vender más de 300 mil unidades y por algún tiempo llegó incluso a ser de los productos más rentables de la empresa Sanders para la cual trabajaba Baer.

Fue una consola que marcó varios hitos. De hecho, como ya apuntábamos, su pistola láser fue el primer periférico de una consola, formando parte de la expansión conocida como **Galería de Tiro**.

Por cierto, el éxito de la consola llevaría a **Nolan Bushnell** a crear la primera máquina arcade, basada en la idea del tenis de mesa creada por Baer. Su compañía, **Atari**, presentaría así al mundo el juego... **Pong**.

Por cierto, **Magnavox y Sanders demandaron a Bushnell por infracción de patentes**, pero si bien ganaron la acción legal, fueron perdiendo terreno durante los '70 contra una Atari que poco a poco comenzó a marcar diferencias al tener más y mejores juegos que Odyssey.

Con la misión cumplida de ver su sueño hecho realidad, Baer tampoco siguió muy involucrado en la naciente industria de videojuegos y no quiso involucrarse en la pelea casi cultural respecto a si había que considerarlo a Bushnell o a él como "el padre de los videojuegos".

"Bushnell ha contado **la misma historia sin sentido** por 40 años y no puede cambiarla porque afectaría su legado. ¿Pero cómo me siento yo al respecto? Pues creó que la vida es muy corta para guardar rencores", explicaba cuando le preguntaban sobre una disputa que se vio adornada por los conflictos legales entre sus empresas.

Sus últimos coqueteos con los videojuegos los daría con la empresa **Coleco**, a la cual ayudó para que lanzara su sistema Telstar, y con la propia Magnavox, hacia fines de los '70, en el desarrollo de la **Odyssey 2**, que mostró innovaciones importantes, como un teclado de membrana, una unidad sintetizadora de sonidos y un cartucho especial que permitía a los usuarios programar la máquina.

La máquina, pese a lo muy avanzada a su tiempo, no fue un bombazo, aunque supo mantenerse como una alternativa a las más baratas **Atari 2600** e **Intellivision**.

En los años siguientes, Baer se mantuvo creando (fue el diseñador del juego electrónico Simon, muy popular en su momento) y su aporte fue vastamente valorado, siendo sus dos mayores reconocimientos la **Medalla Nacional de Tecnología**, entregada en 2006 por el gobierno de George W. Bush, y el ser incluido en el **Salón de la Fama de los Inventores** en 2010 por el Departamento de Comercio en Washington.

El pasado 6 de diciembre, a la edad de 92 años, **Baer murió en su casa en Nueva York**. Se iba así el padre de ese hobby que nos maravilla y ha dado tantas alegrías.

Antes de morir, le preguntaron cuál era su juego favorito. Y no lo dudó: "el primer ping pong que hicimos... e**s que todo esto tenía que nacer de alguna parte**".

JORGE MALTRAIN MACHO
#MALTRAIN

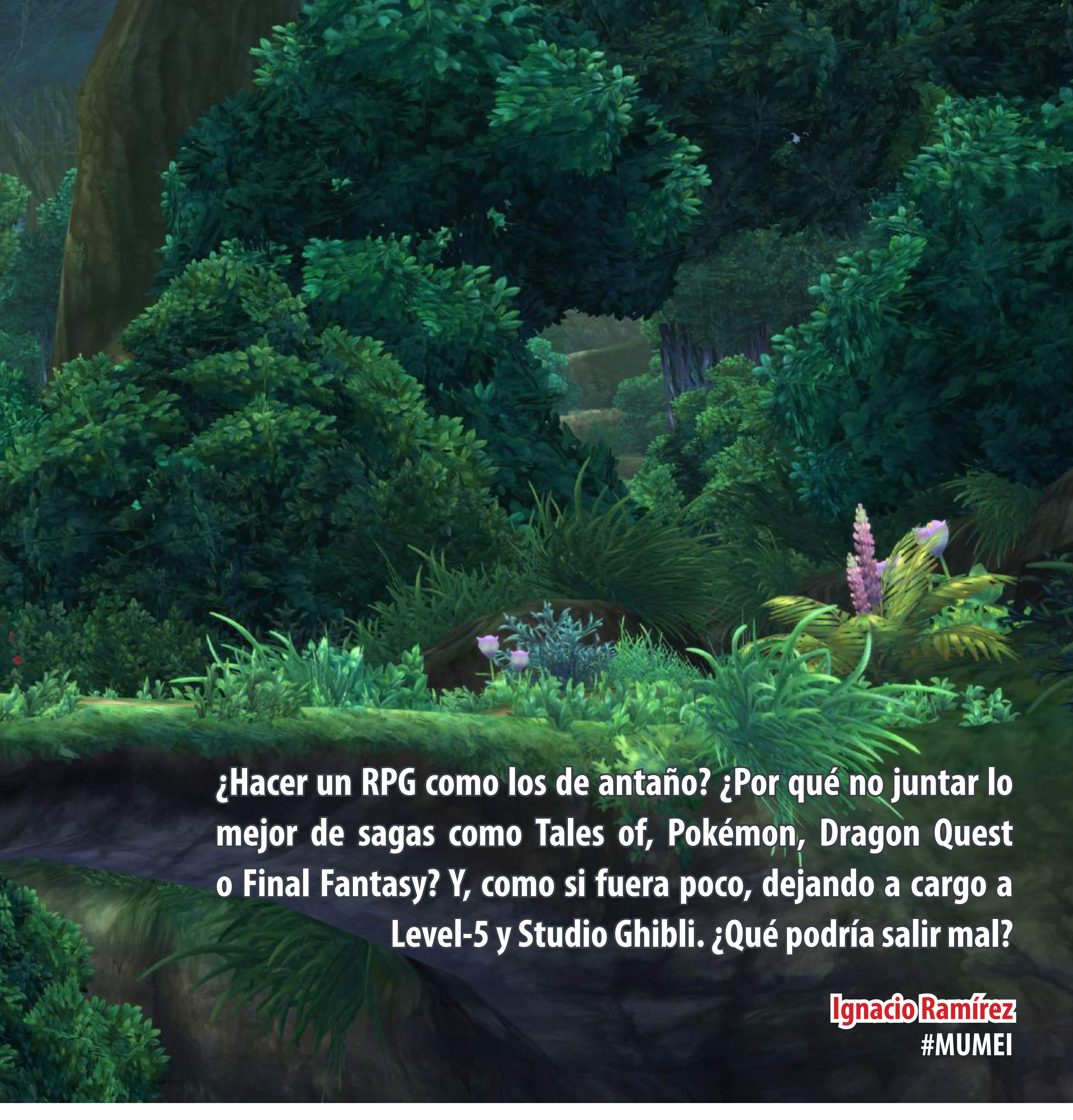


CUANDO LA BELLEZA INTERIOR NO EXISTE

Por un lado tenemos a **Level-5**, a quienes conocí gracias al magnifico **Rogue Galaxy**, además de ser responsables de sagas tan conocidas como la del **Profesor Layton**. Por otro, un estudio de animación conocido por prácticamente todo el mundo friki y al cual, pese a no ser fan, debo decir que le guardo cierto respeto como es el **Studio Ghibli**.

Esta es la combinación que le da origen al juego que nos convoca hoy en este artículo. Uno que, posiblemente, hará que más de uno se lo piense dos veces antes de querer experimentar esta obra llamada **Ni no Kuni: Wrath of the White Witch**.

Oliver es el arquetipo del chico protagonista de toda la vida de Ghibli. Sumergido en una profunda tristeza, debido a una serie de sucesos desafortunados que dan como conclusión la muerte de su madre, verá como solución a su pérdida la idea de



¿Hacer un RPG como los de antaño? ¿Por qué no juntar lo mejor de sagas como Tales of, Pokémon, Dragon Quest o Final Fantasy? Y, como si fuera poco, dejando a cargo a Level-5 y Studio Ghibli. ¿Qué podría salir mal?

Ignacio Ramírez
#MUMEI

viajar a Ni no Kuni, un misterioso lugar donde todos tenemos un alma gemela.

Coincidentemente, el alma gemela de su madre, "la sabia Alicia", ha sido capturada por el malvado mago **Shadar**. Y así, con la fe puesta en que su madre podría volver a la vida de rescatar a la sabia, Oliver comienza su viaje.

Empecemos por lo fácil, su apartado técnico. **Ni no Kuni simplemente se luce en este factor**. Su brillantez para fundir sus características gráficas y artísticas en una estética cel-shading, que busca hacer que nos sintamos como si estuviéramos viendo una película de Ghibli, es sublime. El efecto es tan logrado que evita que se haga notar lo escaso de la escenas animadas por parte del estudio japonés.

El trabajo de traducción es impecable. Con sólo leer una línea de dialogo ya sabes qué personaje está ha-

blando sin necesidad de leer el recuadro con su nombre.

Se trata, además, **de uno de los pocos juegos japoneses que deja elegir el idioma de sus voces**. Un cariñito para los más caprichosos que les gusta jugar con las voces originales... en este caso, las niponas.

A todo eso se le suma la gratificante sensación de que, incluso después de decidir jugarlo a más de un año de su estreno, lo primero que veo en pantalla no es ese estúpido mensaje informándome de una recochina nueva actualización.

Ahora bien, dejando de lado su irreprochable apartado técnico, tenemos su faceta jugable, **que resulta ser una quimera mal parida**.



Tenemos combates por turnos a la vez que gozamos de una cierta liberta de movimiento... la saga Tales diciendo presente. Además, podemos capturar y adiestrar criaturas para que luchen en nuestro lugar llamadas **Unimos**... aunque para hacerme la vida más fácil las llamare pokémons. Y todo esto afirmado sobre ese esquema de pueblo, mazmorra y jefe final tan propio de los JRPG medievales de toda la vida, como son Dragon Quest o Final Fantasy.

Basta estar frente al juego unos minutos más para que uno note **su latiente intención de ser como los JRPG de antaño**. Ciudades llenas de NPC con los cuales hablar, acompañados por las típicas tiendas para mejorar nuestro equipo, con un mundo que a medida que se desarrolla la trama nos va dejando explorar nuevos lugares. Y con las mazmorras de toda la vida, en cuyo pasillo final siempre habita un temible monstruo que ocupara el papel de jefe final de fase.

El mundo que envuelve Ni no Kuni es simplemente tan grande y variado que, gracias a su apartado artístico, **la sensación al momento**

de explorarlo no dista mucho de la que daría el estar frente a una producción cinematográfica de Ghibli.

Tareas secundarias en este mundo habrá a montones. ¿Lo malo? El momento en el que te das cuenta de lo repetitivas que se vuelven. Hacen que el complejo de recadero salte a la luz y mucho.

Es odioso que en cada ciudad siempre está el mismo bigotudo que pierde siempre su cuaderno, el cual toca a nosotros ir a buscar. Siempre la misma pareja con problemas de autoestima que ayudar con sus estúpidos estados de ánimo. El mismo friki que siempre te pide que le traigas monstruos raros. Un bastardo con unos acertijos malditos sacados de la mente de un sádico obsesionado con la ortografía que aparentemente no tiene a nadie más quien molestar...

Así, de a poco, todas las tareas empiezan a volverse monótonas pese al factor de que el juego no termina de enseñarte todas sus características recién pasadas como mínimo unas 10 horas.

Como decíamos, por todo Ni no Kuni habitan estas criaturas llamadas Unimos, que podremos capturar y hacerlas batallar en nuestro lugar. Por cierto, también ganarán nivel, gracias a lo cual, sumado a cierta piedra, podrán evolucionar y con ello ganar nuevos atributos y habilidades. De ellas, sólo podrán aprender un número limitado antes de que tengas que aprender una a costa de olvidar otra. Se podrán diferencia en clases como melee o magos y con variadas naturalezas que definirán sus debilidades y fortalezas. **En resumen, de pies a cabeza, podemos leer en ellas la palabra...** ***pokémons***.

Llegado el momento de encarar los combates nos encontramos con un sistema de batallas por turnos que goza de una cierta libertad de movimiento por el área que permite el combate, por



lo cual, tras ejecutada una acción y/o habilidad, mientras esperamos sus cooldown podemos alejarnos de nuestro enemigo y ver como éste empieza a seguirnos.

Lo que debían ser batallas épicas y dinámicas -supongo que fue la idea de Level-5- **terminan siendo persecuciones sin sentido al más puro estilo de Benny Hill**.

Tenemos cierta libertad a la hora de elegir a nuestro principal actor a la hora de los combates. Así, podemos escoger entre Oliver, uno de nuestros dos acompañantes o a los respectivos *pokémons* de cada uno. La posibilidad de ir alternándolos durante el combate también está. Así, si a nuestra criatura le queda poca vida (la cual compartimos) y le están partiendo la madre en dos, podemos cambiar rol con él, haciendo que desaparezca del combate y quedando libres de cualquier golpe.

Esto da origen a la primera patada en las bolas hacia la inteligencia artificial del juego. Esta detecta al personaje activo y será a él a quien atacará, por lo cual, si somos rápidos para intercalar posiciones con Oliver y sus Pokémons, la IA no sabrá a cuál atacar ni de qué direcciones le llegan los golpes.

Los hechizos están muy mal







El apartado gráfico de Ni no Kuni es sencillamente notable y termina haciendo que uno pase por alto los errores que tiene en otros apartados. Su estilo cel-shading está tan logrado que, en verdad, parece que viéramos una película de Ghibli.

balanceados en cuanto a costo de mana y la única manera de recuperarlo es comprando café... que de barato no tiene nada. Sí, es cierto que en los combates los enemigos también dropean bolas que nos recuperan mana o vida, **pero es una mierda lo que reponen**.

Muchos pensarán "pero amigo, eso es parte de la dificultad del juego, no te puedes quejar de eso". Y a ellos les diría "sip, tienen toda la razón", pero el problema llega cuando metes en la ecuación la IA de nuestros acompañantes.

La mayor parte del tiempo curan cuando no tienen que hacerlo, se dedican a lanzar hechizos como locos o se les ocurre lanzar ataques que alteran los parámetros en combates de dos segundos, **resultando un maldito desperdicio de mana tenerlos a ellos de ayudantes**.

Esto dará como resultado que en gran parte de la aventura te gastes tu dinero en café para poder sobrevivir (*como en la vida real*).

Habrá ocasiones en los combates (es más habitual contra jefes) que nuestros enemigos dropearán un esfera especial que nos dará la posibilidad de lanzar nuestro limite, ulti, furia, habilidad especial o como sea que quieran llamarla.

Lo acojonante llega cuando vas con toda la ilusión del mundo a buscarla y, a solo pasos de alcanzarla, ves cómo tu supuesto aliado te la termina robando para lanzar una habilidad especial que le otorga velocidad de ataque. Todo muy lindo. Es una lástima que el jefe de turno sea vulnerable a los ataque físicos…

Situaciones de este tipo abundan. En unas te reirás y en otras mandarás todo a la mierda, dependiendo de tu humor. Por ello, siendo tan elevado el costo de mana y muy poco acertada la capacidad de elección de mis aliados, opte por definir en sus parámetros que... no hicieran absolutamente nada.

Por mi parte, me dediqué a jugar con *pokémons* de tipo melee, así que me pase unas 30 horas (de las 45 totales) de juego sólo presionando la equis y el cuadrado cuando tocaba defenderme... es decir, **terminé convirtiendo Ni no Kuni en un FFXIII**, posibilidad dada gracias a su nula dificultad.

Cada combate roza el transformarse en un pequeño y leve desastre de diseño jugable, que puede repeler a la persona frente a la pantalla, la cual a simple vista no notará muchos fallos, ya que, en promedio, estos no duraran más de dos segundos gracias a la dificultad inexistente en el juego.

Este último hecho juega a favor de convertir las mazmorras en un hartazgo al igual que las misiones secundarias y de cacería.

Cada una es más vacía y hueca que la anterior. En general, están muy poco trabajadas y, como ya dije, prácticamente todas son de ir a tal lugar y traer tal cosa con un trasfondo narrativo nulo.

Si a tu haber ya tienes un número importante de JRPG, te bastarán sólo un par de sesiones de juego para darte cuenta que **Ni no Kuni de propio no tiene nada y sólo toma de otros**, sin lograr ningún resultado satisfactorio en cuanto a cohesión de características jugables.

Un hecho que termina haciendo que el jugador nade en un mar de errores de diseño jugable, cuyo salvavidas serán la nula dificultad y el apartado artístico brindado por Ghibli, que permite convivir con la obra y pasar por alto sus errores.

¿Y si me llevan a preguntar si lo recomiendo? Sólo diría que mucho leo y escucho de gente poniéndolo como un estandarte de lo que es el catálogo de la PlayStation 3. Por mi parte, no estoy ni cerca de hacerle tal favor.

EL PINÁCULO DE LA EGOLATRÍA

Generalmente vivimos preocupados de cosas superficiales y nos olvidamos de lo que realmente importa, de las personas, ya que es gracias al trabajo de muchos individuos que tenemos una gran industria. Y no me refiero solamente a los desarrolladores y a los que intervienen directamente en el negocio, sino también a los youtubers, tuisheros y todos esos personajillos que amenizan el ambiente.

Hoy quiero subsanar aquella situación y para esto he decidido rendir un sincero, merecido y popularmente aclamado tributo a la que es quizás la figura mas importante, trascendente, relevante e influyente de nuestro medio nacional. Me refiero obviamente al único, al incomparable, al que en pocas palabras podemos denominar como el gamer definitivo: **Aquosharp**.

¿Pero como lograr materializar en tan humilde espacio una retribución que sea digna de tal magnánimo personaje? Lo he meditado bastante y he llegado a la siguiente conclusión: la mejor forma de hacerlo es mediante un ensayo, algo que no tiene parangón alguno en toda la historia de la literatura, una autoentrevista… honesta, cruda por momentos, descarnada, íntima y sin censura, que pongo a su disposición en estas líneas.

Aquosharp entrevistador (AE): Cuéntanos dónde y cuándo naciste, genio.
Aquosharp (A): Nací en la grandiosa e histórica ciudad de Concepción, un día XX de febrero de 19XX. Al momento en que mi madre me dio a luz recuerdo claramente como el doctor emocionado y con sus ojos llenos de lágrimas exclamó: "Ha venido al mundo un hermoso y orgulloso bebe ario".

AE: Un glorioso momento para la humanidad, si me

permites decirlo, ídolo.
A: Sí, te lo permito, energúmeno.

AE: Ahora que conocemos tu origen, ¿podrías relatarnos cómo empezó o, mejor dicho, cómo descubriste tu afición por los videojuegos, moztro?
A: Fue cuando aún era un inocente retoño. Conocí los juegos casi por casualidad, debido al llamativo sonido y de la multitud que se aglutinaba alrededor de las maquinas de arcade en un conocido local llamado "Gioco". De inmediato supe que estaba destinado a jugar.

AE: Muy interesante, pero ahora, y a riesgo de parecer faradulero e impertinente, debo preguntar. ¿Es homosexual, maestro?
A: ¿Acaso insinúas que soy homosexual? Ya no lo soporto, estoy harto. ¿¡Pero cómo me preguntas eso justo ahora!? Te juro que a veces ya no doy más y me siento desfallecer... no quiero hablar más del tema.

AE: Le ofrezco mis más sinceras disculpas, pero esta es mi labor y debo insistir. ¿Es usted homosexual, maestro?
A: Lo voy a aclarar por última vez y espero con esto ponerle punto final a los rumores. No soy homosexual y lo que pasó en aquella disco con los moderadores de *gamercl* fue sólo un desliz, una locura del momento que no significo nada y que cada vez se repite con menos frecuencia.



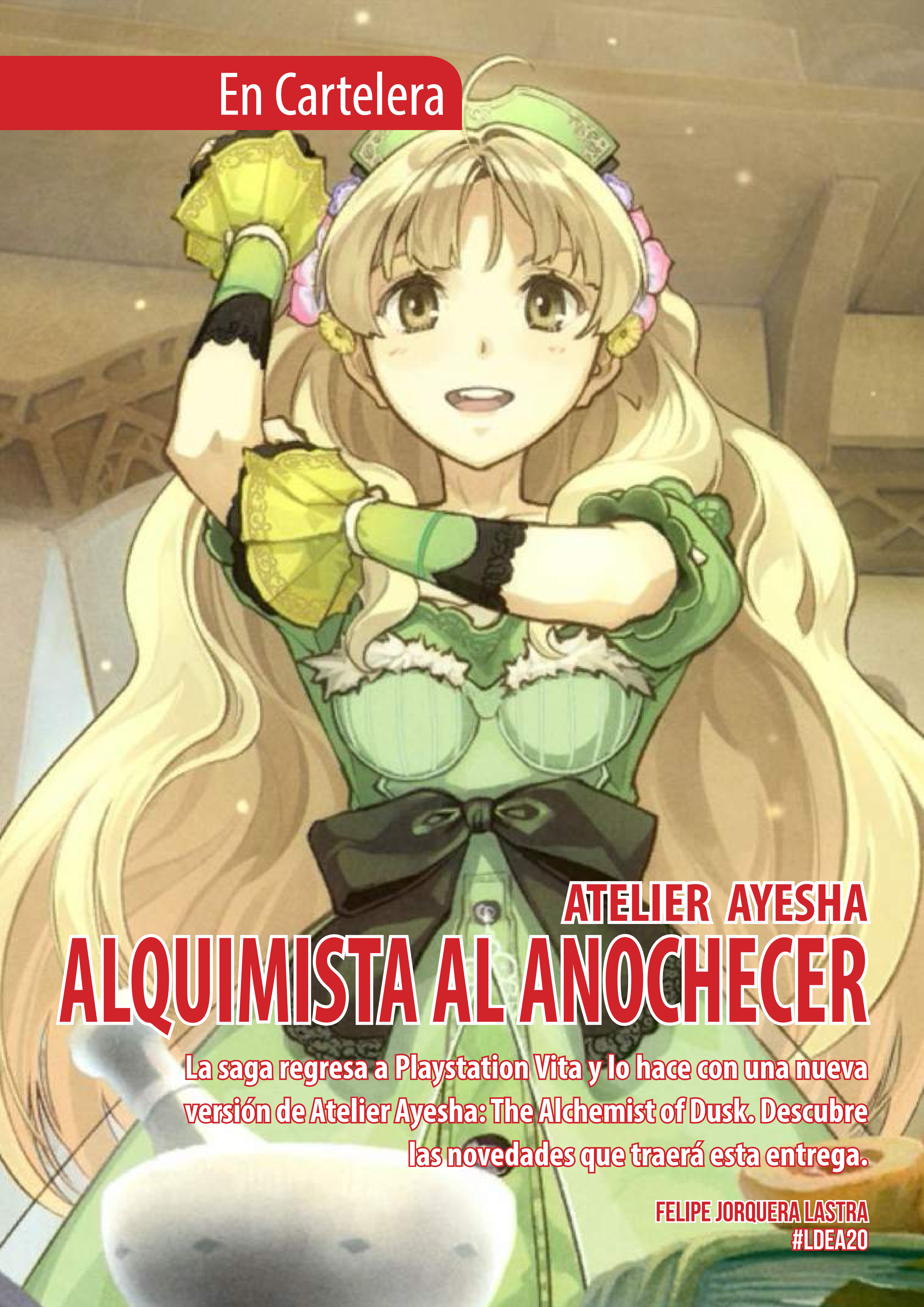
AE: Gracias por su sinceridad y valentía. Pero pasemos a otro tópico. Actualmente y desde ya hace algún tiempo, es el número uno en lo que a gamers se refiere. ¿Ha logrado todo eso solo, su excelencia?
A: Por supuesto que no, reconozco humildemente que jamás me hubiera convertido en el Mesías que soy ahora de no haber sido por la ayuda de muchos tales como Zepeda, Titin, Snakelasala, Jimeno, Aslanmon, Maltrain, Andy, Radio, Emmanuel, Lord, Demente, Soldado, Gino, amigopintor Punkyta , Verunica, Viviana , Rebeca y muchos más.

AE: En otro ámbito, su éxito con las féminas es tan legendario que hasta dicen por ahí que todas las gamers girls han pasado por usted. ¿Es eso cierto, capísimo?
A: Todas excepto la Totchi.

AE: ¿Sería tan amable de compartir alguna de sus técnicas de conquista, Aquo-Sama?
A: Yo no uso técnicas ni artimañas, tan sólo me limito a sacarlas de la cocina y mostrarles todo ese mundo que hay afuera, con eso caen rendidas.

AE: En apenas unas líneas nos ha dado cátedra de videojuegología, de galanura y de la vida misma. No tengo palabras para agradecerle ni tampoco más adjetivos calificativos que le hagan honor.
A: Sólo dime Aquosharp… eso es suficiente.

Este ha sido un extracto de la entrevista más grande de todos los tiempos. Espero que se sientan privilegiados al ser testigos de ella, así como yo me he sentido bendecido de protagonizarla. Y ojalá no estén tristes porque ha concluido, quizás en un futuro se venga la segunda parte...



ATELIER AYESHA
ALQUIMISTA AL ANOCHECER

La saga regresa a Playstation Vita y lo hace con una nueva versión de Atelier Ayesha: The Alchemist of Dusk. Descubre las novedades que traerá esta entrega.

FELIPE JORQUERA LASTRA
#LDEA20

Una de las sagas de rol que de apoco se ha hecho un hueco entre los fanáticos del género es, sin duda, la de Atelier, que si bien en nuestro territorio se ve bien poco y son sólo algunos los juegos que cruzan el Pacífico, de todas maneras tienen su público fiel que cada entrega que lanzan está esperando por ella.

En esta ocasión toca la adaptación de un título que vio la luz el año 2013 en exclusiva para Playstation 3, con el nombre de **Atelier Ayesha: The Alchemist of Dusk**, el cual narra la historia de la herborista **Ayesha Altugle**, quien tendrá como misión salvar a su hermana desaparecida y para ello contará con amigos y viejos conocidos, con quienes enfrentará cada desafío que se le cruce.

Otra de las características especiales que encontraremos en esta entrega será el **tiempo límite** que dispondremos para finalizar la historia.

Esto nos mantendrá atento a cada misión principal, secundaria, recolección de materiales y todas las tareas que nos presente el videojuego. Está de más decir que si no lo logramos antes del tiempo límite obtendremos un final bastante triste y el objetivo de salvar a nuestra hermana se verá afectado considerablemente.

Las nuevas características que tendremos en esta versión para PlayStation Vita serán muchas y entre ellas destacan la inclusión de nuevos jefes finales provenientes de **Atelier Escha & Logy: Alchemists of the Dusk Sky**, un nuevo modo de dificultad, vestimentas nuevas para nuestros personajes y todo el contenido descargable que se lanzó para la versión de Playstation 3, como el decidido oficial gubernamental **Marion**, su guardaespaldas **Linca** u **Odelia**, la muñeca autómata cuyo objetivo es proteger la antigua biblioteca Zweiteturm.

Pero esto no termina aquí, pues si jugamos antes la versión de PlayStation 3 podremos trasladar a la portátil todos los contenidos descargables que hayamos adquirido en dicha consola.

En cuanto a los trajes nuevos, tendremos varios a nuestra disposición para Ayesha, Linca y Wilbell en Atelier Ayesha Plus: The Alchemist of Dusk, entre los que se incluyen Vierze Lady, Crimson Flower, Chrysanthemum Profusion, Night Blossom, Magical Swimmer o Dark Valkyrie.

Los personajes se pueden personalizar con accesorios para la cabeza tales como gafas de sol, sombreros de estilo románico, diadema lunar, cinta para el pelo con orejeras de gato, etc, con accesorios faciales que se mostrarán próximamente.

Atelier Ayesha Plus: The Alchemist of Dusk se pondrá a la venta el día 12 de enero en Estados Unidos y llega en exclusiva a Playstation Vita.

DUKE NUKEM 3D

Regresa la irreverencia y picardía del gran Duke en esta **Megaton Edition**. Si esperabas un nuevo juego basado en la franquicia, te toca seguir esperando, pues esta versión traerá una recopilación y algunas mejoras del clásico Duke Nukem 3D en su versión Atomic Edition, además de las expansiones Duke Caribbean: Life's a Beach, Duke it out in D.C. y Nuclear Winter. Lo podremos disfrutar el 13 de enero en PlayStation 3 y la portátil PS Vita.



El Octavo Pasajero



TODO SEA POR EL HONOR

El 2014 terminó con la trilogía que retrató el singular viaje original de Bilbo Bolsón (Martin Freeman). Aquellas que, con 111 años, descubriría su nieto Frodo (Elijah Wood) cuando le tocó vivir su propia dosis de aventuras en El Señor de los Anillos.

Si bien El Hobbit: La Batalla de los Cinco Ejércitos le pone fin al largo viaje de Bilbo, es en cierto modo el que da comienzo a la Comunidad del Anillo, por lo que para todo fan de la serie es una parada obligada.

Este título no sólo está lleno de muertes inesperadas, sino que también permite atar alguno que otro cabo suelto, además de determinar por fin el destino de los enanos en la tierra media, con las consecuencias que tuvo haber liberado al dragón Smaug (voz de Benedict Cumberbatch) de la solitaria montaña donde estaba confinado.

OJO: SI NO HAS VISTO LA PELÍCULA, PODRÍA HABER SPOILERS MÁS ADELANTE

Recordemos que en La Desolación de Smaug Bilbo consigue arrebatar la Piedra del Arca del temible dragón, tal como quería, pero lo que no se esperaban eran las consecuencias inmediatas de su acción, partiendo por la destrucción de la Ciudad del Lago, donde vivía Bardo (Luke Evans), quien asumirá un papel importante dentro de esta tercera película.

Sumando uno que otro detalle, es así como se da inicio a la parte más dura del viaje, la guerra por obtener el gran tesoro que guardaba la montaña.

Es así como se desata la guerra entre elfos dirigidos por Thranduil (Lee Pace) y los enanos lado liderados por Thorin hijo de Thráin (Richard Armitage). Como si fuera poco, llegan sin ser llamados los odiosos y feos orcos a combatir por el reino, obviamente por conveniencia de la oscuridad que volvía a aparecer.

Esto ocasiona la necesidad de unir fuerzas para no dejar que los orcos tomen la montaña. Aquí en sí mismo es donde se juega y permiten los exquisitos efectos especiales que nos otorga la dirección del gran Peter Jackson y todo su equipo.

Si bien la guerra se desató, esto pudo haberse evitado y es así como por un lado tenemos el protagonismo de Bolsón y también al enano más valiente y fiel como lo es Thorin, de quien ojalá se pudiera decir que nunca decayó...

Para terminar las represalias hay un personaje que cumple el rol importante para remediar las traiciones del pasado, dando paz entre razas, pues después de todo será el arma del traicionero el que de la victoria.

Y lo cierto es que no sólo se enfrentan muertes y también sacrificios, sino que el título entre lágrimas sorprende con una efímera historia de amor, desamor y amor no correspondido.

El honor está en juego y, sin importar de qué manera, se encontrará la forma de remediar los errores, aunque esto signifique tener que enfrentar a la misma muerte. Esto es parte del dulce sabor de una obra como El Hobbit, otro de los pináculos del autor J. R. R. Tolkien.

Andrea Sánchez
#EIDRELLE



16 años líderes en entretención digital

LA MAYOR VARIEDAD Y AL MEJOR PRECIO





+1.200 títulos disponibles en Videojuegos
+600 películas Bluray

ACCESORIOS - CONSOLAS - FIGURAS COLECCIONABLES - JUEGOS USADOS

Encuéntranos: Facebook.com/Todojuegos.cl - @todojuegos_cl